SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

Nº 18
R$ 4,00

METAL GEAR SOLID INTEGRAL
PASSO A PASSO DAS 10 VR MISSIONS

PLAYSTATION MAGAZINE

DINO CRISIS
O sucessor de Resident Evil
DETONADO

250 DICAS:
LEGEND OF LEGAIA
ACE COMBAT 3
BEAT MANIA
SILENT HILL
TARZAN
DRIVER

9771413830003 00018 ISSN 1413-8301

DA PRÓXIMA VEZ QUE SEU PAI DISSER PARA VOCÊ LER UM BOM LIVRO, TENHA ALGO EDUCATIVO PARA MOSTRAR A ELE.

Economia
Como ganhar $5.000 num instante em Command & Conquer.

Química
Descubra o fogo que não queima em Syphon Filter.

Física
Prove que carros flutuam no ar em Die Hard Trilogy.

Biologia
Consiga todos os DNA em The Lost World.

História
Viaje da Roma Antiga às eras futuras em Time Commando.

9 DE AGOSTO NAS BANCAS

O Guia de Dicas SuperGamePower para Playstation é a maior e mais completa seleção de dicas para videogames já lançada no Brasil.

Por apenas R$4,90, você leva um montão de dicas e truques para os jogos de ação, RPG e estratégia do Playstation.

São centenas de verbetes com a ficha técnica completa e o histórico de cada jogo, além de dicas, truques e macetes que não acabam mais.

E este é só o primeiro volume. Em setembro, será a vez do Nintendo 64. E depois, vem aí muito mais sobre o mundo dos videogames.

Vá se preparando e reserve já um espaço na sua estante para esta coleção!

SUPER GAMEPOWER

APENAS R$ 4,90

Arte
Conheça todos os filmes do Fade to Black.

Educação Sexual
Lara Croft mostra o que os homens devem fazer para conquistá-la: não pular estágios.

NOVA CULTURAL

SUPER GAMEPOWER

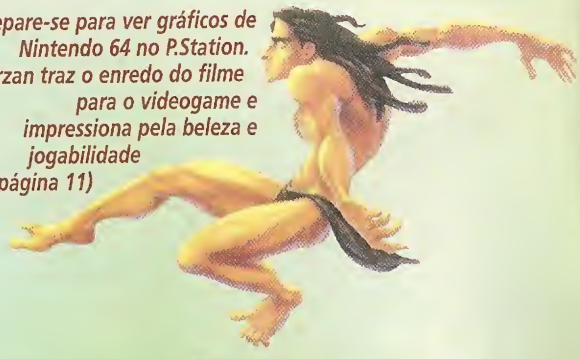
ESPECIAL

PLAYSTATION MAGAZINE

Versões incrementadas de jogos de sucesso estão na moda. E, algumas vezes, elas são mais que um pretexto para aumentar as vendas. É o caso de Metal Gear Solid Integral, que, além de algumas tranqueirinhas, traz um CD novinho em folha com mais de 300 missões. Para comemorar o trabalho caprichado da Konami, reeditamos e incrementamos (adoro estar na moda!) o detonado de Metal Gear com o mapa da mina das VR Missions. Especialista em versões incrementadas, a Capcom resolveu reeditar os dinossauros, há muito extintos, como vocês sabem. Dino Crisis tem clima Resident Evil, mas os tais dinos estão em forma e dão um olé nos zumbis de RE. Sem pânico, moçada: na SGP o final vai ser mais feliz do que em Jurassic Park. É só seguir os passos do Detonado. E tem mais: dicas para Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver e Tarzan, além da pré-estréia de Chrono Cross, seqüência de Chrono Trigger.

CHEFE

Dúvida do Leitor 5
Pré-Estréia 6
Legend of Mana 8
Vandal Hearts II 9
Driver 10
Tarzan 11
Dino Crisis (Detonado) 12
Metal Gear Solid Integral (Detonado) .. 20
Dicas 34



Prepare-se para ver gráficos de Nintendo 64 no P.Station. Tarzan traz o enredo do filme para o videogame e impressiona pela beleza e jogabilidade (página 11)

A pata que está na capa desta edição é uma das muitas que você vai ter de encarar em Dino Crisis. Ensinamos você a escapar com vida na página 12

Ilustração de CAPA: *Murilo Martins*

Dúvida do Leitor

E aí, galera, tudo ok? Na primeira batalha contra deus, em Xenogears, o detonado mandava esperar que ele soltasse a magia e, depois, atacar. Mas essa magia, além de cortar a vida pela metade, atinge também os gears. Mesmo atacando com o ID Mode de Fei não consigo derrotá-lo!

Verônica Maia
Belo Horizonte, MG

MK: *você deve fazer exatamente o que o Detonado diz, Verônica. Basta recuperar o HP dos gears constantemente e usar o ID Mode.*

O que devo fazer para jogar com o último time secreto de Winning Eleven 3 Final Version? Já liberei o World All Stars e o time FC Divo.

Artur Silva Neto
Guarulhos, SP

LM: *é simples, Artur. É só terminar o jogo no Cup Mode com a Romênia, jogando no nível Hard.*

Existe alguma dica para escolher todos os carros de Gran Turismo, sem usar o GameShark?

Rodolpho Silva
João Pessoa, PB

LM: *não existe essa dica, cara. Ou você ganha rios de dinheiro e compra ou usa o GameShark.*

No jogo de cartas em Final Fantasy VIII, é preciso ter a carta Siren?

Tiago Amaral
Osasco, SP

MK: *não é preciso ter a carta Siren para encarar o jogo de cartas. Mas ela ajuda muito, já que com ela você consegue obter cartas menores, que viram itens e magias.*

Estou com uma dúvida em Alundra que está me deixando maluco. Não consigo resolver o enigma da fase Ancient Shrine. Estou na sala que tem uma lua, um sol, uma gota d'água e uma estrela, além de uns blocos no chão. O que faço?

Pedro Guazzelli
Porto Alegre, RS

MK: *pelo que entendi, a sala em que você está é essa da foto acima. O lance é colocar os símbolos na hora certa, na posição da foto e na ordem estrela, lua, água e sol. Depois, você irá para outra sala parecida e deverá usar a mesma ordem, mas na seguinte posição: estrela em cima, lua à direita, água à esquerda e sol em baixo.*

Estou seguindo o Detonado de Legend of Legaia, mas não consegui encontrar o Fertilizer na fase West Foz Forest. Onde ele está?

Anderson Silva
Porto Alegre, RS

MK: *logo na primeira área aberta, siga pelo túnel verde à esquerda. Lá você vai encontrar o Shield Elixir e o Fertilizer.*

Como eu faço para colocar Vincent Valentine em meu grupo em Final Fantasy VII?

Raphael de Freitas
São Paulo, SP

MK: *primeiro, Raphael, vá para a mansão Nibleheim, verifique o cofre e entre com a senha 36, 10, 59 e 97. Então, derrote o monstro e pegue uma chave. Volte à biblioteca, use a chave na porta do corredor e verifique o caixão.*

Há alguma dica para pegar Bison com o especial que a CPU faz no jogo Street Fighter Zero 3? No Versus, na tela de escolha de personagem, há um quadrado escrito Enter. Pode ser lá?

Otávio Yamada
Curitibanos, SC

BB: *não dá para usar essa versão do Bison. O quadrado onde você lê Enter serve apenas para selecionar o personagem criado no modo World Tour.*

Cheguei no final de Resident Evil 2 e estou no modo The Survivor, mas não consigo chegar ao final. Há dicas para munição infinita? Como chego no modo Extreme Battle?

Luiz Derberth
Mangueira, RJ

MK: *não há dicas para o modo Survivor, a não ser que você use o Game Shark. O Extreme Battle só existe na versão Dual Shock.*

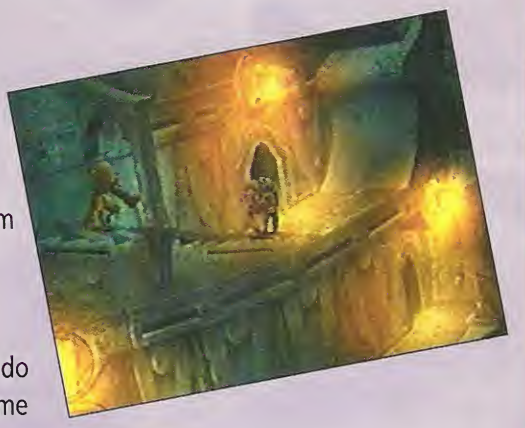
Escreva sempre para a PlayStation Magazine, a melhor revista especializada em PlayStation do planeta!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola aqui.

PlayStation Magazine
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

CHRONO CROSS

SQUARE

RPG



Chrono Trigger é considerado um dos melhores RPGs de todos os tempos. Não é a toa. O jogo foi desenvolvido pela Square, especialista no assunto, e produzido pela Dream Project. De fato o game era um sonho: o time reunia Hironobu Sakaguti, diretor da série **Final Fantasy** a partir do IV, Yuuji Horii, roteirista de todos os **Dragon Quest** e Akira Toriyama, responsável pelo design de **Dragon Quest** e autor de Dragon Ball. Quer dizer, os criadores dos RPGs mais famosos do Japão foram reunidos. E o que **Chrono Trigger** tem a ver com a história? **Chrono Cross** é justamente a continuação de **Chrono Trigger**. Os gráficos estão esplêndidos e a história promete muito. O melhor em **Chrono Cross** é a batalha. Os ataques são combos, mais ou menos como em **Xenogears**. Durante o combo, pode-se encaixar ataques especiais. Também há golpes combinados, em que dois ou mais carinhas atacam juntos. Não há dúvida de que esse RPG da Square promete ser o melhor do ano.

Disponível no segundo semestre

FINAL FANTASY VIII

SQUARE SOFT

RPG

Gráficos espetaculares, personagens e ambientes extremamente detalhados e seqüências cinematográficas jamais vistas no console: é assim que **Final Fantasy VIII** vai chegar ao P.Station. Para se ter uma idéia, o game terá pelo menos três CDs, contando só com o jogo. **FF VIII** traz um novo sistema de batalhas, em que você não precisa aprender as magias, juntando experiência. Basta roubá-las. Mas os oponentes estão mais durões.

Disponível em setembro

CTR: CRASH TEAM RACING

NAUGHTY DOG

Corrida

Parece que está na moda e Crash Bandicoot não vai ficar a ver navios. Todos os seus amigos e inimigos estão neste jogo. São 16 pistas, além de duas secretas, e 7 arenas de batalha. Você também pode selecionar entre os amiguinhos de Crash, como CoCo, para correr no modo Head-to-head com divisão de tela, ou com até quatro jogadores com o multitap. A parte mais legal do jogo são as derrapadas nas curvas.

Disponível em novembro

SPYRO 2: RIPTO'S RAGE

INSOMNIAC GAMES

Ação/aventura 3D

Spyro já derrotou Gnasty Gnorc. Em **Spyro 2**, seu desafio é o malvado Ripto. São 30 fases cheias de ação e aventura 3D, com a movimentação suave do primeiro jogo. Desta vez, cada fase está dividida em pequenas missões que podem ser jogadas em qualquer ordem. Para passar de fase, você vai ter de fazer coisas como recuperar as jóias roubadas pelas Bloonie Lizards. Mas também pode jogar uma partida de hockey para ganhar power-ups.

Disponível em novembro

MEDAL OF HONOR

DREAMWORKS

Aventura/tiro

Medal of Honor é um jogo de espionagem em primeira pessoa que se passa na Segunda Guerra Mundial. Como um agente da OSS (a antecessora da CIA), você vai passar por oito missões, que realmente ocorreram durante a guerra. Ao todo são 30, todas em território alemão. Além do modo normal, haverá um modo multiplayer, com opção para jogo cooperativo, além de um jogo da batata quente, só que com granadas. Há muitos detalhes e você vai ver que os alemães, se entender alguma coisa, realmente falam alemão.

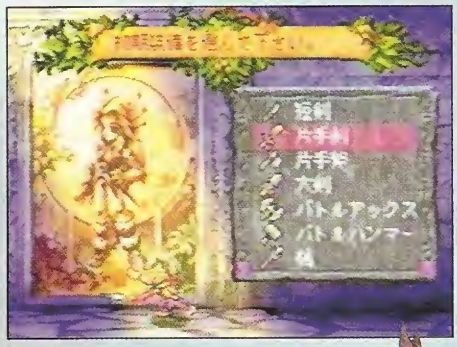
Disponível em outubro

Por Marcelo Kamikaze

Depois de um bom tempo no limbo da Square, a série Mana chega ao PlayStation. **Legend of Mana** é um RPG com ação, em que você usa magias relacionadas aos principais elementos da natureza. Como nos jogos anteriores, a história rola em torno da lendária árvore Mana e a busca de sua força. Os combates ficaram mais fáceis nesta versão, porém a movimentação ficou um pouco dura. Os gráficos dão um toque especial ao jogo, que ficou com um clima de história infanto-juvenil, com cara de Alice no País das Maravilhas e História Sem Fim. O jogo vai durar bastante até na mão dos mais rapidinhos, pois é possivel escolher dois personagens e determinar os caminhos e a seqüência que quer percorrer através de suas ações. Ou seja, nada da monotonia, costumeira em alguns RPGs onde tudo é muito previsível, em **Legend of Mana**.

DICA: em Domina, converse com Nikita. Escolha a segunda opção (não) e depois a primeira opção (sim). Nikita vai se juntar a você

DICA: Nikita tem influência sobre os habitantes de Domina. Converse novamente com todos que estão por lá



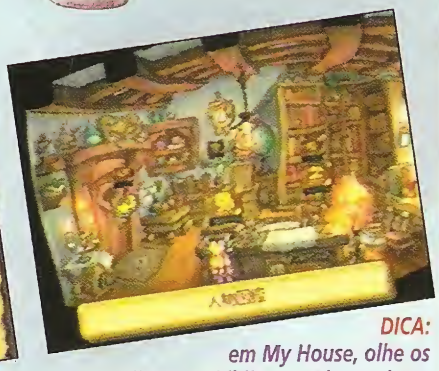
DICA: ao escolher a arma do seu personagem, lembre-se de que quanto mais forte a arma, mais lenta ela é

DICA: dependendo do lugar onde você coloca as construções no mapa, a história e a ordem das fases pode mudar. Verifique sempre a força de influência de cada elemento

DICA: durante as batalhas é possivel fazer um combo duplo com o golpe mais forte. Pule e aperte o botão de golpe forte e em seguida aperte novamente o botão de golpe forte

DICA: cole nesse chefe. Quando ele usar esse ataque, desça ou suba rapidamente

DICA: coloque as habilidades especiais nos botões L e R. Quando a barra encher durante o combate, use-os



DICA: em My House, olhe os livros na biblioteca. Eles ensinam algumas habilidades e dão algumas fichas técnicas de personagens

LEGEND OF MANA

5.0

RPG
Square

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

2 Jogadores
Memory Card

Ponto Forte	Ponto Fraco
Cenários são puro desenho animado	Movimentação dura durante os combates

VANDAL HEARTS II

Por Baby Betinho

Achou estranho? Pois fique sabendo que luta e estratégia de guerra são coisas parecidíssimas. Ainda mais em **Vandal Hearts II**, com muito mais sangue que seu antecessor. É quase um **Mortal Kombat**. O que gastaram em sangue, contudo, pouparam em gráficos: os personagens têm uma aparência no mínimo estranha e os menus têm ícones pequenos e feiosos. Se o que vale para você é a beleza interior, é possível que você nem repare nessas coisas. Mesmo porque a diversão é garantida. É possível fazer ataques bastante variados. Tão variadas quanto os ataques são as armas e seu alcance. Mas não fique empolgado:

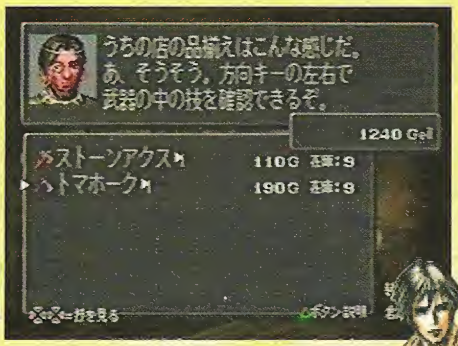
DICA: é possível equipar seus personagens com duas armas, desde que cada arma ocupe apenas uma mão

DICA: sempre deixe os personagens equipados com arco e flecha no alto do cenário para ter melhor alcance e visão do alvo

DICA: ataque os inimigos pelas costas. Esse tipo de ataque aumenta a probabilidade de acerto e tira mais HP

DICA: antes de atacar, procure mover seu personagem para ver se ele vai se mover junto com você

DICA: procure deixar os personagens com armas de curto alcance bem juntos ao se locomover



DICA: equipe seus personagens com a maior variedade de armas possível. Assim, você pode planejar melhor o ataque

nada de atacar desembestadamente. Lembre que enquanto você movimenta seus personagens, o inimigo também movimenta os dele. E isso quase sempre acaba em um ataque furado, se não houver um bom planejamento.

DICA: cerque os inimigos e mate-os um a um. É uma ótima estratégia

VANDALL HEARTS II

4,3

Estratégia
Konami

CONTROLE	5
DIVERSÃO	4
GRÁFICO	4
SOM	4

1 Jogador
Memory Card

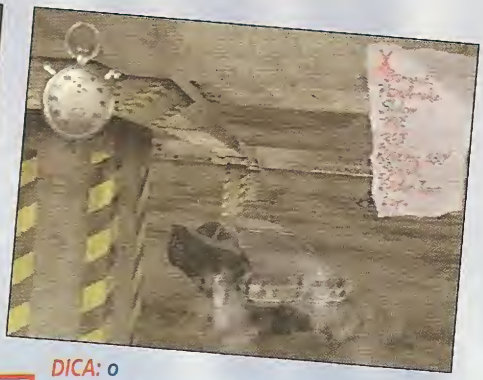
Ponto Forte	Ponto Fraco
Possibilidade de ataques variados	Gráficos e menus pouco trabalhados

DICA: na maioria dos cenários existem baús com itens que ficam meio escondidos. Procure abri-los antes de terminar a batalha

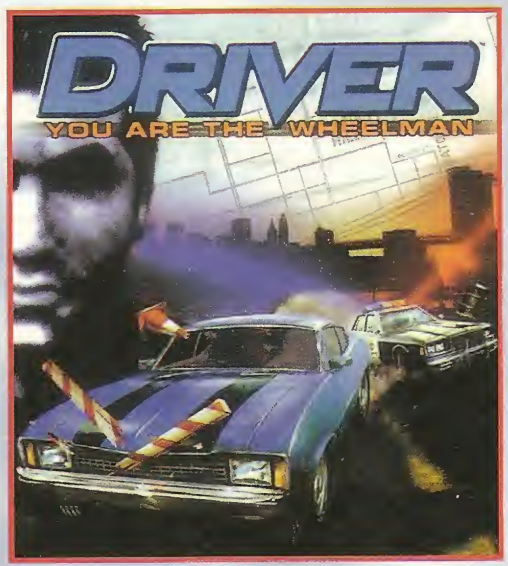
Por Lord Mathias

Em **Driver** não vale ser certinho. Respeitar a lei, então, está fora de questão. O lance aqui é ter malícia. E a velocidade só importa se você estiver fugindo da polícia, coisa que vai acontecer com freqüência. Afinal, como assistente de bandido você vai ter de fazer diversos trabalhinhos. Dirigir na fuga de um assalto a banco, roubar carros e até mesmo servir de chofer para o criminoso apagar alguém estão entre eles. As perseguições são o melhor do jogo: pura adrenalina, com barreiras policiais e batidas incríveis, no maior estilo caçada. Aí vale tudo, tudo mesmo. Até jogar o carro em cima dos pedestres e passar por cima de caixas e mesas. Pode ficar tranqüilo: desta vez os controles estão do seu lado. A resposta do carro é excelente, perfeita na hora das curvas e quando é preciso fazer manobras mais elaboradas. A atenção com controles e com a variedade de missões não foi a mesma dispensada ao som, com vozes baixas e não muito nítidas.

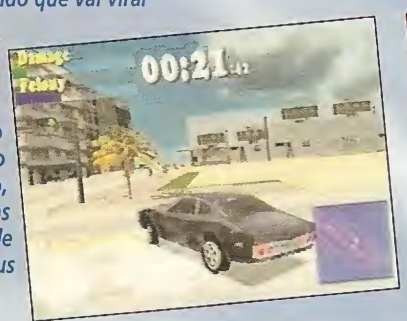
DICA: ao aceitar um trabalho, verifique sempre o mapa e escolha o caminho mais curto, pois o tempo é limitado



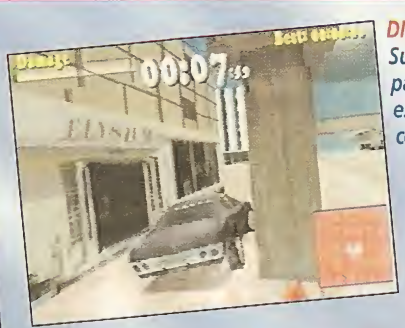
DICA: o segredo do Slalom é passar entre as colunas fazendo um 8, sempre dando pequenos e contínuos toques no acelerador



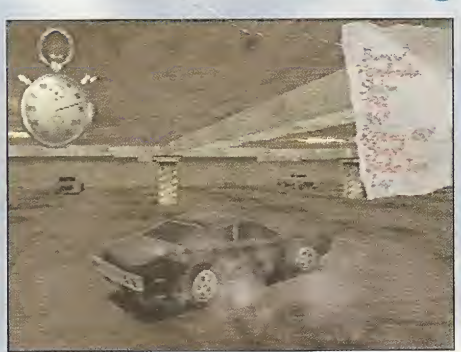
DICA: no modo Pursuit, não se engane com os gestos dos caras do carro adversário, ele pode estar só fingindo que vai virar



DICA: quando estiver sendo perseguido, abuse das manobras de 180 graus



DICA: no modo Survival, procure passar por lugares estreitos, como entre colunas e becos



DICA: para dar um 180 reverse, não dê ré. Apenas mova o direcional para o lado desejado e não use os freios

DICA: ao terminar o treinamento na garagem, verifique a secretária eletrônica para aceitar trabalhos. Ela pode ter mais de uma mensagem, com tarefas diferentes em cada uma

DRIVER

4,5

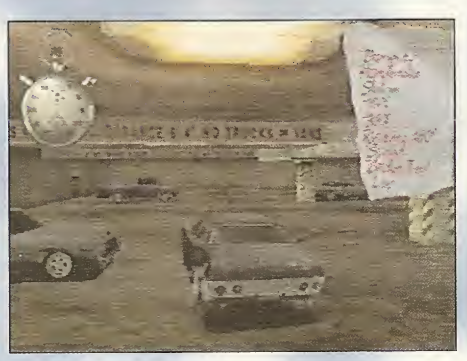
Corrida

Reflextion Interactive

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

1 Jogador
Memory Card

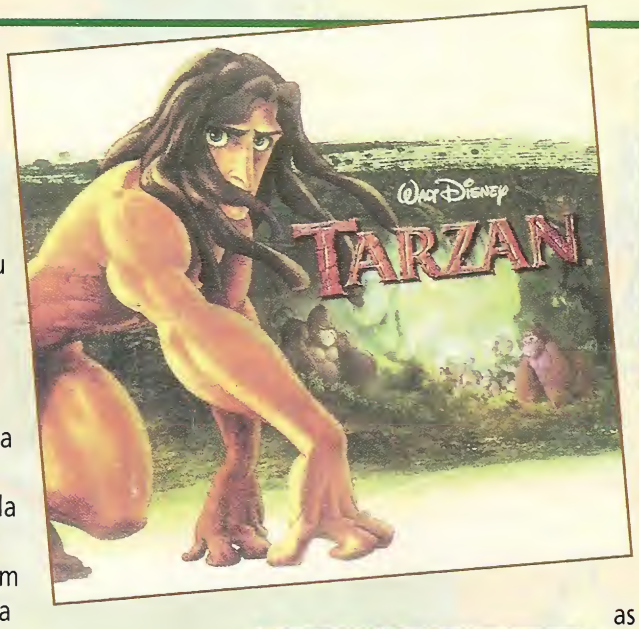
Ponto Forte	Ponto Fraco
Boa resposta do carro aos controles	Som com vozes baixas e pouco nítidas



DICA: para executar um Lap, apenas dê uma volta na garagem, sempre rente às colunas

Por Marjorie Bros

Ai, ai, quisera eu ser a Jane! **Tarzan** é impressionante! E eu não estou falando dele, mas do jogo. A começar pelos gráficos, perfeitos e com qualidade semelhante a conseguida no Nintendo 64. A diversão começa com Tarzan ainda criança. Durante o jogo, o menino-gorila vai crescendo. Se quiser, você poderá jogar com a Jane ou com os gorilas. A estratégia é igual a da maioria dos jogos da Disney: pegar muitos itens e completar as fases com os bolsos recheados. Só assim dá para participar de fases bônus e ver demos fantásticas do filme. Para garantir a entrada para o cineminha depois das fases, você tem de pegar todas as letras do nome Tarzan. As fases bônus aparecem quando você consegue reunir todos os pedaços do mapa. Não dispense o bônus: ele garante muitas vidas extra essenciais na hora de correr dos elefantes ou matar um leão.



DICA: surfando nas árvores, use o direcional para desviar dos galhos e o botão de pulo para escapar dos cipós. Não esqueça de pegar as moedas espalhadas

DICA: nas fases bônus, procure não deixar nenhuma fruta passar, pois com elas você ganha tempo para pegar mais moedas

DICA: entre nos buracos dos troncos para pegar as frutas e letras escondidas

DICA: procure ficar pendurado no meio dos cipós para alcançar uma boa altura na hora do pulo. Use o direcional para balançar

DICA: neste tipo de terreno, use a porrada de Tarzan no chão para destruí-lo. Com isso você pega os itens escondidos na parte inferior

DICA: subindo a árvore você pega a faca. Aperte R1 para usá-la. Aproveite para matar os macacos com facilidade

DICA: no pássaro, use o botão de pulo para voar e pegar as moedas no alto

DICA: pegue as letras do nome Tarzan para ganhar um filme no final da fase

TARZAN

5.0

Ação

Disney Interactive

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1 Jogador
Memory Card

Ponto Forte	Ponto Fraco
Gráficos e jogabilidade perfeitos	Cenário e objetivos repetitivos

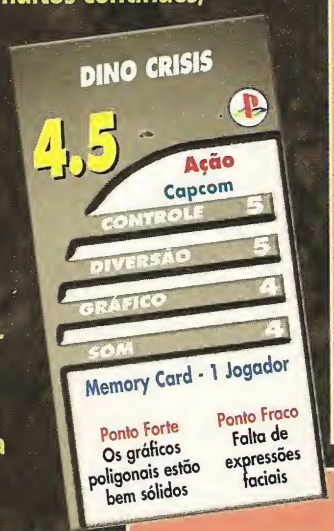
DICA: depois de cair da cachoeira, nade pelas beiradas para pegar as moedas e frutas. Desvie dos crocodilos e siga em frente

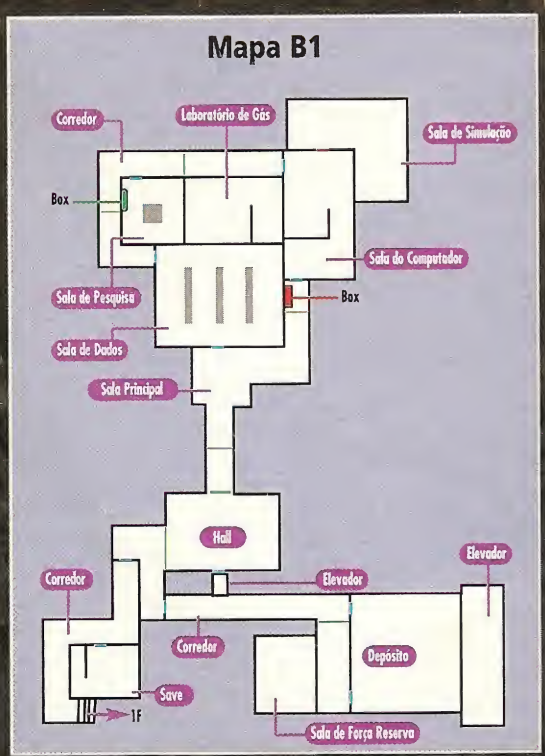
DICA: na corrida contra os elefantes, desvie dos tiros e das árvores. As letras você consegue pegar usando os troncos que ficam no chão

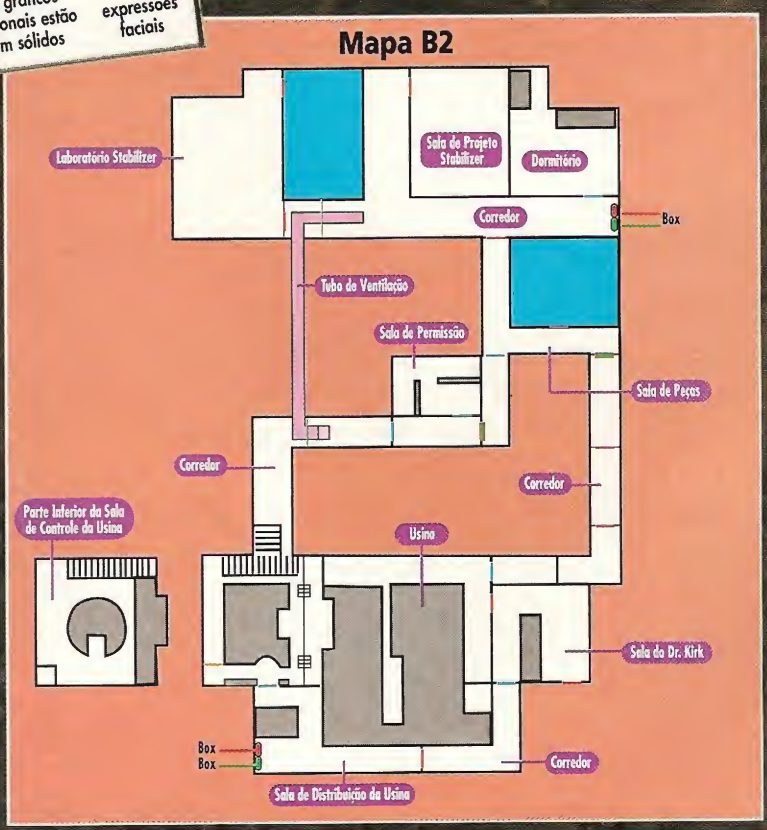
Detonado

Por Lord Mathias

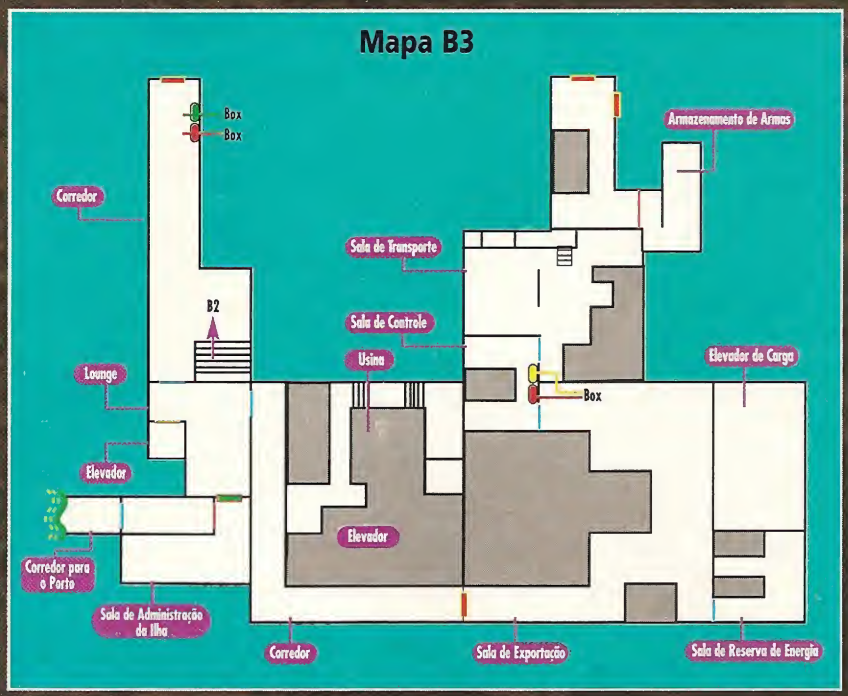
Quem diria, mano, os dinossauros são sinônimo de evolução. É isso mesmo, os inimigos de *Dino Crisis* são bem mais inteligentes que os zumbis de *Resident Evil*, seu antecessor. A Capcom caprichou a mão em seus novos adversários. Agora eles são capazes de ultrapassar grades e portas e de cercá-lo. Fique bem atento para não ser pego de surpresa. Quando estiver jogando no modo normal, mate os dinos só quando não tiver outra alternativa, caso contrário pode ficar sem munição. Em *Dino Crisis* você pode salvar o jogo quantas vezes quiser, diferentemente do que acontecia em *Resident Evil*. Não economize saves. O melhor é não usar muitos continues, pois pode rolar de você não ter acesso a todos os itens secretos no final. O jogo tem inovações bem legais, como as misturas entre os itens de cura azuis e vermelhos. Os azuis, na verdade, são dardos com efeito tranqüilizante, bem úteis para tratar dos dinos. Aos misturá-los, você pode obter itens de cura melhores ou dardos mais fortes. Outra coisa legal é que dá para guardar os itens acumulados em caixas nas paredes. Se quiser conhecer os itens secretos do jogo, dê uma espiadinha na página de dicas.

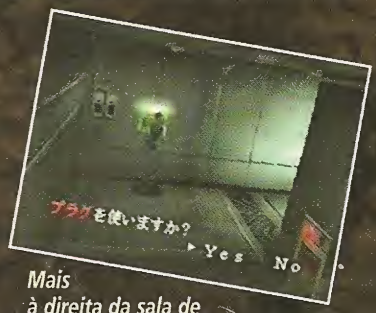




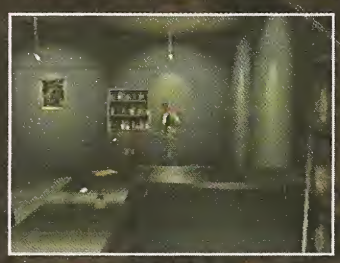


Mapa B3



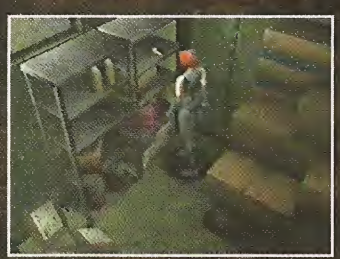


Mais à direita da sala de controle, abra esta caixa. Nela você pode guardar itens em excesso e pegar mais alguns



Vá a sala principal e suba as escadas. Nessa sala digite 7687 para abrir o cofre. Pegue o modificador da pistola

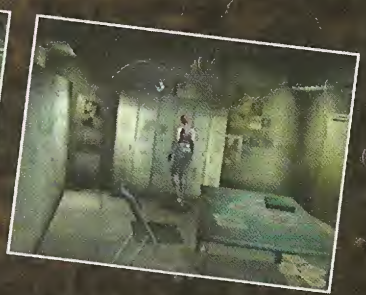
Mapa 1F e 1B



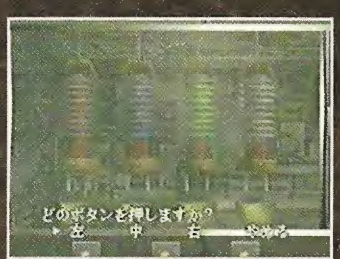
No armazém, pegue a chave da porta do gerador. Empurre a estante e pegue o item

No corredor do escritório, suba no tubo de ventilação

Ligue esta chave e verifique o computador. Mais ao fundo pegue o DDK disc H

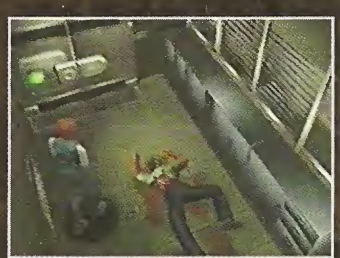


Nessa sala pegue o outro DDK disc H

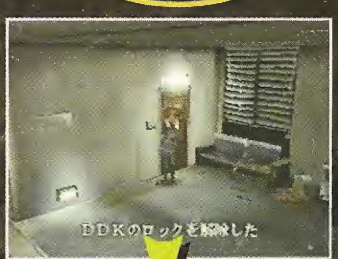


No gerador, deixe as baterias na seguinte ordem: vermelho, roxo, verde e branco

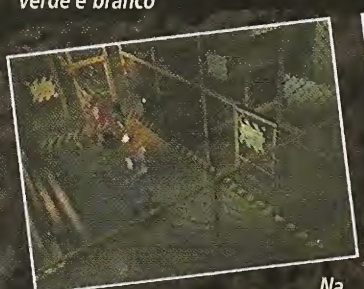
Entre na sala de controle e converse com Rick



Junto ao cadáver, pegue o cartão onde está escrito LEO

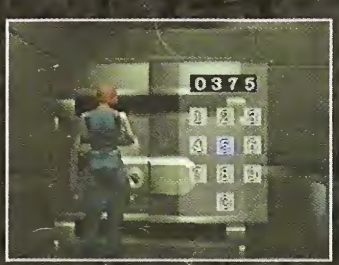


Nessa porta, use os DDK discs H e digite Head para abri-la



Na saída do gerador, atire no dinossauro. Ele pula grades

Na sala marcada com um Save no mapa, o jogo pergunta se você quer salvar o jogo quando sai. Diga que sim

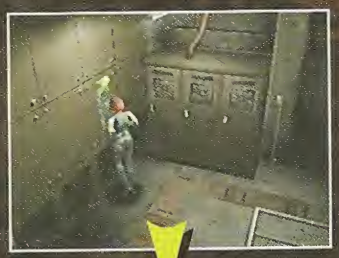


Para abrir o armário digite 0375

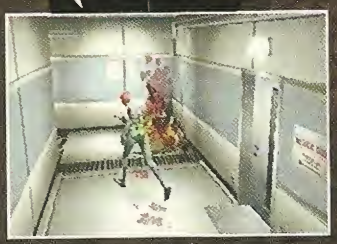
DINO CRISIS

Pegue o cartão SOL. Nesse painel, encaixe SOL na esquerda e LEO na direita. Digite 705037 e pegue o cartão

Verifique o memorando na parede e use o telefone



Retire a bateria da caixa. Use-a para complementar as baterias do fundo. De novo, faça a seqüência vermelho, roxo, verde e branco. Acione a alavanca da direita

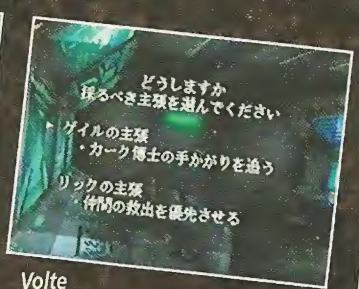


Evite gastar munição contra os pequenos dinossauros. Fuja deles

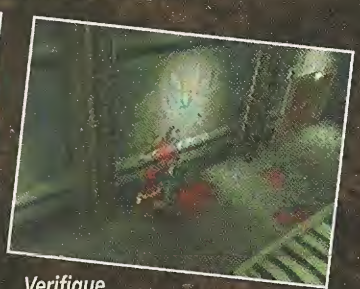
Nessa situação, aperte rapidamente ← → até Regina dar um chute no dinossauro. Siga adiante

Quando o T-Rex abrir a boca, atire com a Shotgun ou com o lança-granadas caso esteja jogando no Easy

Verifique o cadáver no fundo e entre na sala de treinamento



Volte à sala de controle. Escolha quem você quer seguir, Gail ou Rick respectivamente. No caso, foi escolhido o caminho de Gail



Verifique esse cadáver e pegue as anotações

Desative a grade de força e siga para o toalete

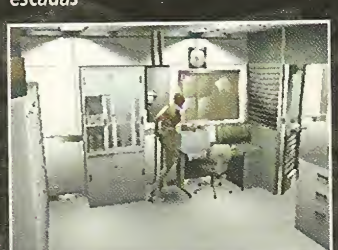
Quando entrar em Danger, pressione ← → rapidamente até Gail aparecer. Pegue a chave do gerador

Saindo da sala de controle, siga adiante no corredor e desça as escadas

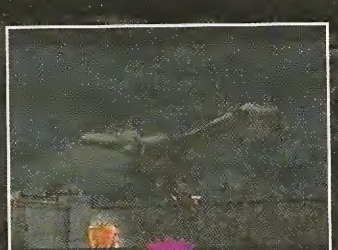
Suba as escadas do B1 Backup Generator e entre nessa porta. Tire qualquer arma da mão de Regina

No toalete, suba no tubo de ventilação

Siga para o B1 backup generator. Desça as escadas



Entre na sala marcada com S no mapa B1, salve o jogo, pegue o ID Card e verifique a estante



Caso você tenha entrado armado, a arma vai cair. Aperte os direcionais rapidamente e pegue a arma

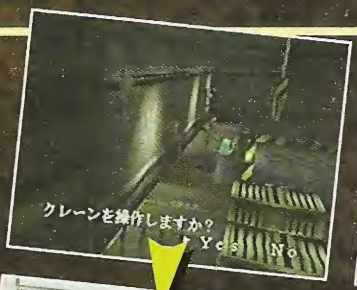
Pegue todos os itens nessa sala e verifique o cadáver. Siga para a porta localizada mais ao fundo

Pegue o mapa que está pregado na parede

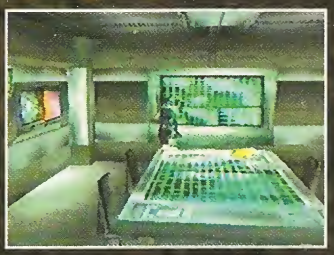
Seguindo a sua visão da tela e os painéis de baixo para cima, acione-os na seguinte ordem: primeiro painel da esquerda e o terceiro painel da direita, segunda opção; segundo painel da esquerda e o segundo painel da direita, primeira opção; terceiro painel da esquerda e o primeiro painel da direita, terceira opção

Pressione ← → rapidamente, se não Regina vai virar carne moída

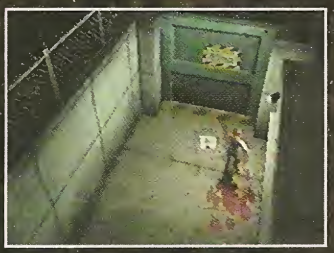
Com o elevador em funcionamento, desça



Use o Crane Card e digite: 2↑ 1↓ 1← hook; 2↑ 1← release; 2↑ 1↓ hook; 1← release

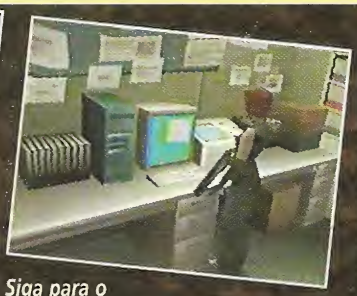


Pegue o DDK disc E e o gravador de impressões digitais, na sala ao lado do toalete



Tire as impressões digitais do cadáver e pegue o DDK disk

Use o DDK disk na porta, a senha é Newcomers



Siga para o Office e use o ID card. Digite 47812

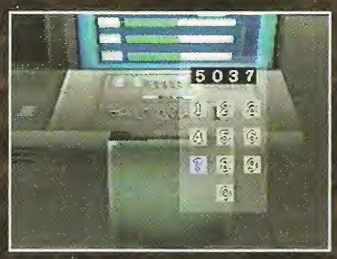
Mapa B3

Pegue o mapa nesta transparência. Pegue o elevador e desça

Na próxima porta, use o DDK disc e digite Laboratory

Na sala de reuniões de pesquisa, pegue o DDK disc E

Pegue a furadeira na sala do computador

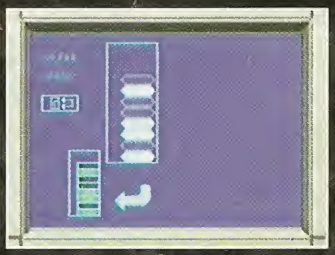


Nos fundos da sala do computador, digite 5037

No Gas Lab, escolha a opção do meio, da esquerda e, por último, a da direita

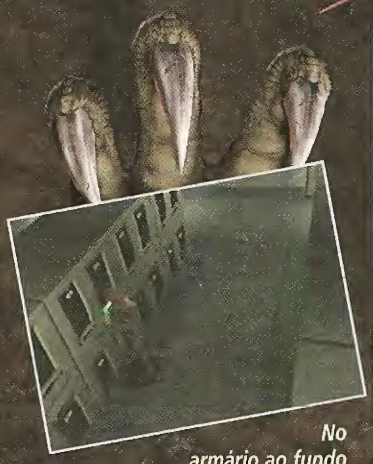
Converse com o cientista e pegue o B1 Key Chip. Quando o dinossauro atacar, saia da porta e aumente o nível de gás

Na sala de dados, use o B1 key chip e digite 3695



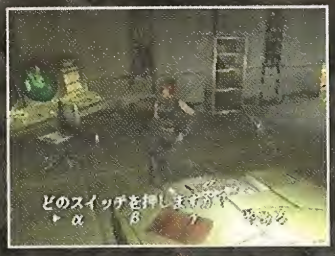
Deixe a fileira maior idêntica à menor. O segredo é deixar a ponta igual e ir remanejando as outras células pra cima dela, sempre colocando a ponta de volta ao lugar

DINO CRISIS



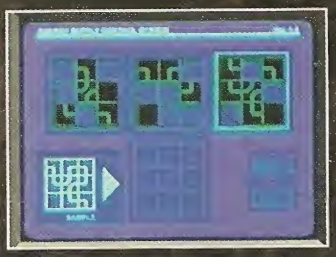
No armário ao fundo pegue o R key card

Use o L ou o R key card. Regina vai pedir ajuda para Gail. O código para a porta é Energy

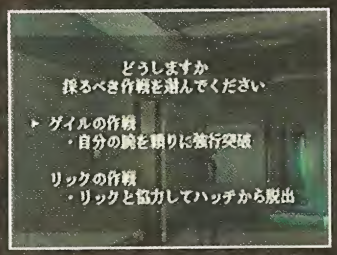


Na sala de simulação, escolha a opção do meio, a da direita e a opção da esquerda. Pegue os itens e saia da sala

Use a furadeira nessa parte



Deixe as peças conforme a foto acima e encaixe a da direita, a da esquerda e depois a do meio



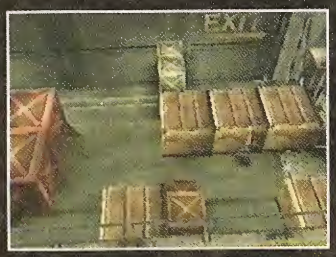
Escolha quem você quer seguir. No caso, escolhemos seguir Rick (segunda opção)

Entre na sala de simulação, vá até o computador ao fundo, pegue caneta e papel. Na primeira seqüência anote as letras que aparecem e digite-as na ordem; na segunda seqüência faça a mesma coisa; na terceira anote apenas a letra que se fechar por último

Siga para esquerda e tome o elevador

Siga para essa porta, em direção ao heliporto

Volte à sala de controle e use o elevador

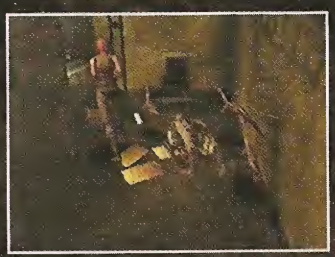


Caso esteja jogando no modo normal, pegue o lança-granadas subindo as escadas, na estante. Empurre as caixas, como na foto acima, e siga adiante

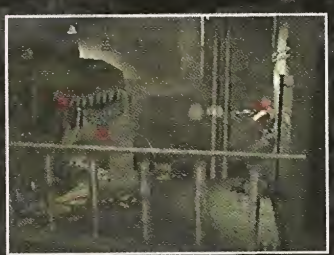
Pegue o cartão para acionar a antena e vá para a porta mais ao fundo

Contra o T-Rex, fuja até Rick lhe chamar. Aí, entre no elevador

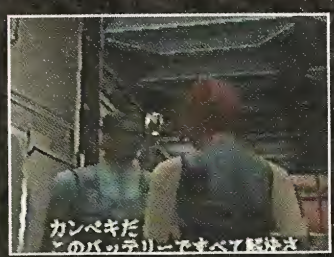
Seguindo pelo corredor, encaixe o cartão da antena aqui



Saia sempre correndo dos pequenos dinossauros e pegue o cartão de acesso junto ao cadáver



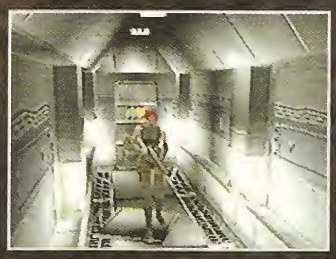
Saia correndo do T-Rex e, quando estiver encurralado, vire e atire com a Shotgun



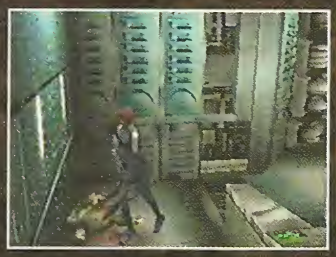
Volte ao elevador e entregue o cartão de acesso para Rick

Mapa B3

Retire a bateria no Backup Power Room

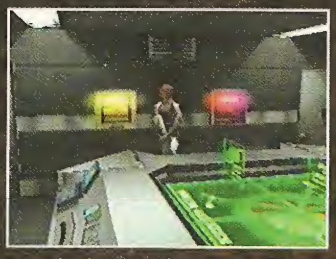


Use o gancho e suba por essa entrada de ventilação

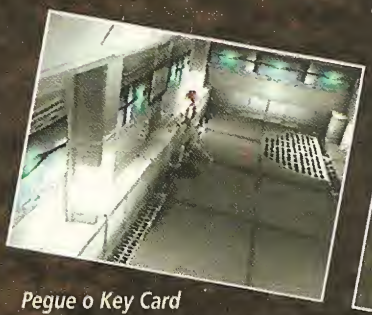


Na sala de administração da ilha, pegue o B2 Key Chip 2. Volte para a Export Room depois da cena

Vá a sala de permissão, junto à saída de ventilação



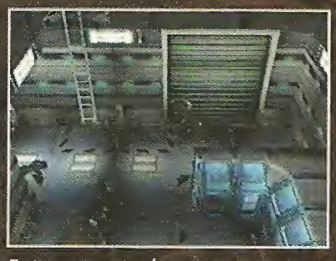
Na sala de controle pegue o B3 Crane Card



Pegue o Key Card Level C e atire no Dinossauro

Retire a Bateria desse gerador

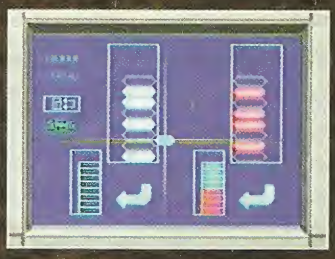
Desligue o alarme no fundo e encaixe o B2 Key Chip 1 na esquerda e o B2 Key Chip 2 na esquerda. O código é 0392



Entre na porta da garagem e pegue outro B3 Crane Card e o Export Area Key. Volte e suba as escadas

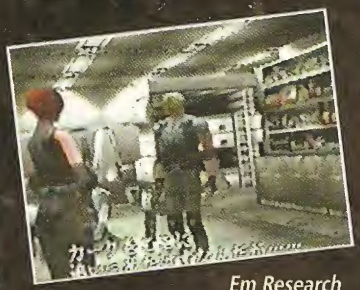
Na sala de projeto Stabilizer, pegue o DDK disc W

Vá para o B3 Backup Power Room e encaixe a bateria nesta ordem: vermelho, roxo, verde e branco. Puxe a alavanca da direita



O estilo de quebra-cabeças se repete. O segredo é agrupar as células vazias. Faça a mesma coisa com as células cheias e troque-as da esquerda para direita

Use o B3 Crane Card e digite: 3↑ 2→ Hook; Release; 3↑ 1↓ 2→ Hook; 3↑ 1↓ Release; 2→ Hook; 3↑ 1↓ 2← Release, 3↑ Hook, 2← Release. Saia, desça as escadas e pegue o DDK disc junto ao cadáver

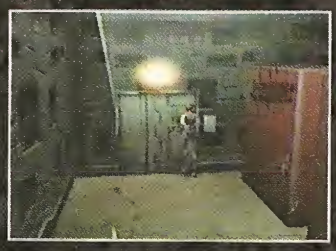


Em Research Lounge, converse com Gail

No elevador da Export Room, verifique todos os cadáveres e e pegue o DDK disc D

Use o DDK disc S e digite o código Stabilizer

Em Lounge, use os DDK discs. O código é Waterway

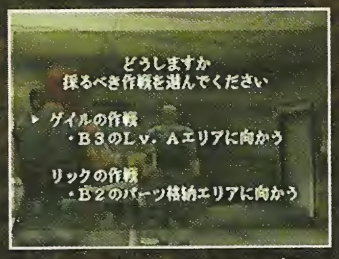


Volte para B3 Export Room e entre nessa porta

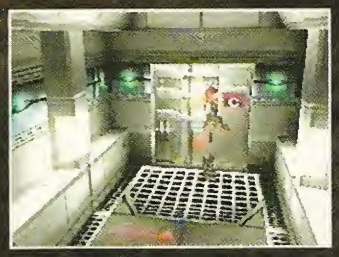
Volte para a sala de administração da ilha. Nesse corredor, pegue o DDK disc S

Vá até o laboratório Stabilizer. Pegue o DDK disc D. Para abrir este armário, digite 1281

DINO CRISIS

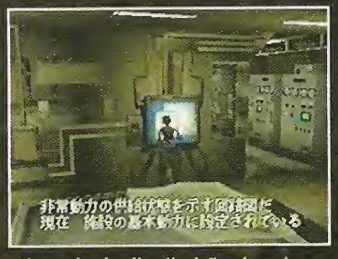


Depois da cena, outro ponto de decisão. Nós escolhemos Rick (segunda opção)



Entre no laboratório Stabilizer por essa porta

Vá à sala de partes. Nessa porta, encaixe e use o DDK disc e digite a senha Doctorkirk



Vá a sala de distribuição da usina e verifique esse painel

Na sala mais ao fundo, retire as impressões digitais do Dr. Kirk

Pegue o pedaço do Stabilizer aqui

Encaixe o B2 Key chip 2 e 1, repectivamente, para abrir as portas

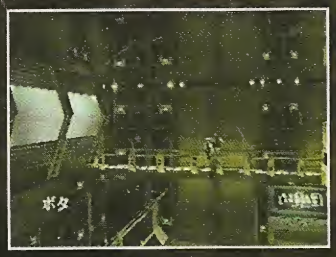
Deixe as peças conforme a foto acima e encaixe a peça da direita e a da esquerda em seguida

Na sala de partes, digite no computador o código 367204

Na sala de projeto Stabilizer existem três partes do Stabilizer. Nesse computador, digite 0367

Pegue as partes no armário

Nesse computador digite 0204 e pegue mais duas partes



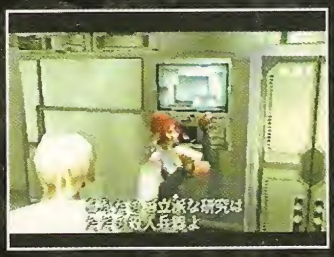
Aperte o botão para descer a ponte. Não a atravesse ainda

Volte à sala de controle da usina e verifique esse computador

No fundo da sala pegue o upgrade da lança-granadas

No laboratório Stabilizer, use as peças nesse computador

Na sala de controle da usina, pegue o Key Card Lv. B

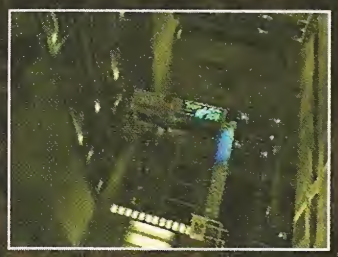


Siga para a sala de distribuição da usina e siga o vulto

Para montar as peças, deixe-as sempre rentes, usando o feixe de luz para ajudar

Na sala de permissão, use o seu ID card e digite 78814

Volte à sala de controle da usina e verifique de novo esse computador

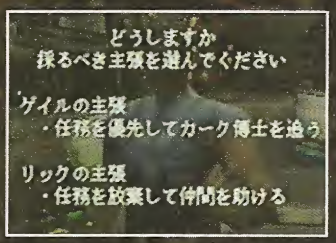


Pegue o elevador perto da saída, depois da sala em que ocorreu a última cena com Dr. Kirk

Coloque o Initializer aqui e verifique o computador mais à esquerda

Suba no elevador, passe pela ponte e encaixe o Stabilizer ao fundo. Verifique o computador à esquerda, como na foto

Siga para a sala onde Dr.Kirk e Gail estavam. Ajude Gail, ele dará um localizador. Não esqueça de salvar o jogo

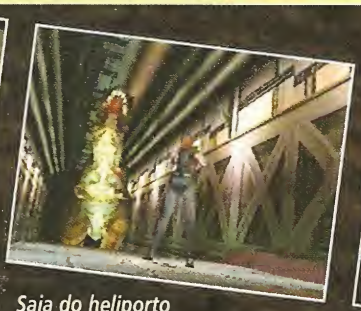


Dependendo da escolha, o final será diferente. São três finais, verifique como fazê-los

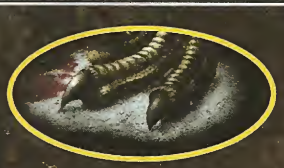
FINAL A
(Gail, Regina, Rick e Kirk)

Escolha a primeira opção e vá ao ponto marcado na sala em vermelho. Ao entrar, o ponto vai mudar de lugar. Continue seguindo

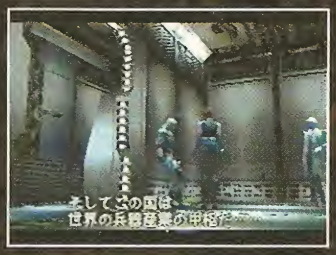
Alcançando o ponto, ele vai levá-lo ao heliporto, onde vai rolar uma cena com Dr. Kirk. Pegue os itens no chão



Saia do heliporto e suba nesse elevador. Contra o T-Rex, não pare de atirar granadas

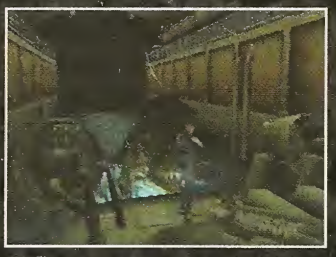


FINAL B
(Regina, Rick e Kirk)



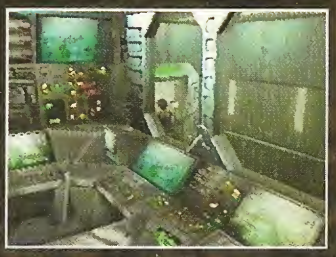
Escolha a segunda opção e siga em direção ao ponto marcado na sala em vermelho

Siga por esse corredor até o porto

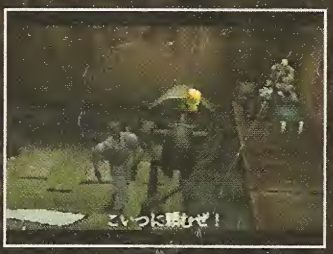


Pegue os itens no Hovercraft e atire no T-Rex sem parar

FINAL C
(Gail, Regina e Rick)



Escolha a primeira opção e siga por esse corredor. Ignore o ponto marcado no mapa



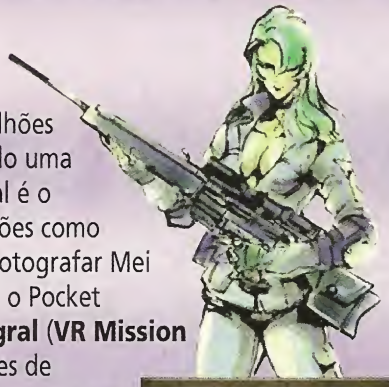
Pegue o pote e encha-o nos tonéis da sala anterior

Contra o T-Rex, saia correndo e atire quando estiver a uma boa distância dele

Depois de fazer os finais, dê uma olhadinha na parte de dicas para ver como pegar o modo e os itens secretos

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID INTEGRAL

Por Marcelo Kamikaze



A Konami resolveu comemorar os 3,5 milhões de CDs vendidos de **Metal Gear Solid** lançando uma versão completíssima do game. O jogo principal é o mesmo da versão americana com algumas adições como uma nova roupa para Meryl e um modo para fotografar Mei Lin e Naomi Hunter. Além disso, é possível usar o Pocket Station. Mas a melhor surpresa da versão **Integral** (**VR Mission** nos EUA) é um disco extra contendo 300 missões de treinamento. Em 3 delas, você poderá jogar com o Ninja e ter o prazer de matar Solid Snake. Neste detonado você confere o passo a passo do modo VR Mission, em que você deve usar todo o conhecimento que adquiriu e colocá-lo em prática. Também confere tudo que você deve fazer no jogo principal e ver quais são as condições para pegar as qualificações. Mas há um bug no game: se você estiver usando o controle analógico o jogo pode desligar o direcional analógico a qualquer hora. Fora isso, tudo ok nesta versão recheada de **Metal Gear**.

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

5.0

Ação
Konami

CONTROLE	5
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

3 CDs - Memory Card - 1 Jogador

Ponto Forte	Ponto Fraco
Volume de jogo: mais de 300 fases	São poucas as fases para o Ninja

OS JOGOS DO VR DISC

Nem todos os modos listados estão disponíveis desde o começo. Conforme você termina alguns modos, outros vão aparecendo.

SNEAKING MODE

Sem arma: são 15 fases e você deverá chegar ao ponto final sem ser encontrado pelos inimigos. Subdivide-se em Practice e Time Attack.
Com a Socom: as mesmas 15 fases, porém é necessário derrotar todos os inimigos. Subdivide-se em Practice e Time Attack.

WEAPON MODE

São 5 fases para cada uma das 8 armas. Enfrenta-se inimigos virtuais e subdivide-se em Practice e Time Attack.

ADVANCED MODE

Um Weapon Mode com inimigos reais. Uma fase para cada arma com subdivisão: Practice e Time Attack.

SPECIAL MODE

Esta subdividido em:

1 Min. Battle: derrote o maior número de inimigos em um minuto. Há modos contra inimigos virtuais e reais, usando ou não uma das 8 armas.

VS 12 Battle: o objetivo é derrotar os 12 inimigos com as armas disponíveis. São 8 fases.

Mystery: leve o assassino para o ponto final.
• Fase 1
Pista: o assassino é quem bateu a cabeça no câmera.
Assassino: o gigante.
• Fase2
Pista: ele teve sua máscara roubada.
Assassino: veja quem tem uma máscara diferente.
• Fase 3
Pista: ele estava tomando picolé.
Assassino: veja quem não está com a respiração esbranquiçada.
• Fase 4
Pista: ele é míope, a ponto de não enxergar uma parede a sua frente.
Assassino: arremesse os suspeitos para longe e veja quem bate na parede.
• Fase 5
Persiga o assassino.
• Fase 6
Pista: o assassino é o Johnny, aquele soldado que vigiava a prisão no jogo principal.
Assissino: soque os suspeitos e note quem cai diferente.
• Fase 7
Pista: siga as pegadas.
Dica: espere elas sumirem e siga o rastro.
• Fase 8
Pista: ele está muito nervoso.
Assassino: é quem está com os batimentos cardíacos bem altos quando se usa visão em primeira pessoa.
• Fase 9
Pista: o meliante é míope. Ele confunde Solid Snake com outro carinha...
Assassino: use a máscara e o assassino baterá continência.
• Fase 10
Pista: verifique os objetos e descubra o culpado.
Dica: não desista...
Puzzle: derrote todos os inimigos. É necessário pensar um pouco nas 10 fases que se seguem.

Variety: os objetivos variam de fase para fase. Dez estágios.

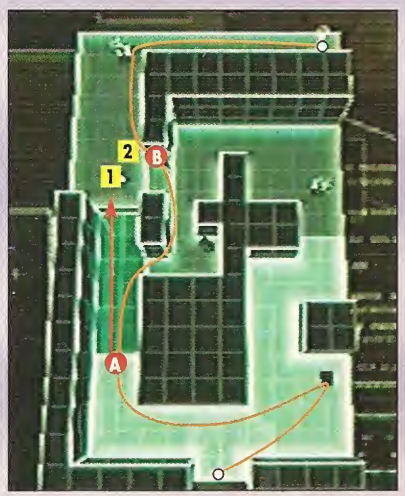
Ninja: três fases controlando o Ninja.

NG Selection: fases que seriam cortadas. NG significa No Good.

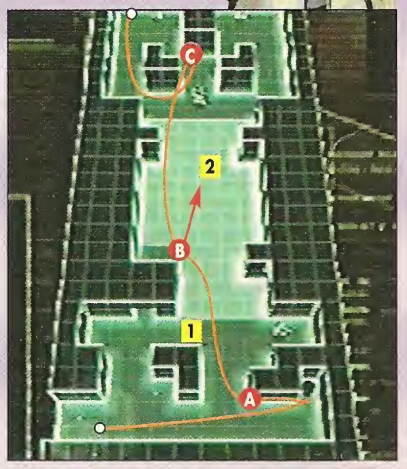
VR Mission: dez fases em seqüência. São as mesmas regras do jogo normal.

PASSO A PASSO DO VR MISSION

FASE 1: corra pelo caminho da esquerda sem parar e, quando avistar esse soldado, arremesse-o. Siga para a saída



FASE 2: no ponto inicial pegue a Socom e mate o soldado 1 do ponto A com a pistola. Continue seguindo, pegue a silenciadora e espere pelo soldado 2 no ponto B. Quando ele chegar perto, arremesse-o e saia da fase



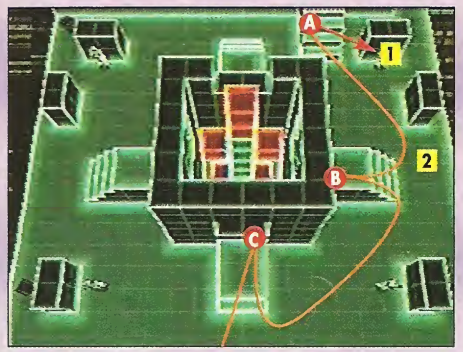
FASE 3: pegue as granadas e espere o soldado 1 chegar nesta posição. Do ponto B atire no inimigo B. Em C bata na parede, atraia outro soldado e depois vá para a saída

FASE 4: logo de cara pegue as bombas C4. Siga pela esquerda e espere o soldado da direita virar as costas. Vá atrás dele, implante uma C4 no cara e exploda-a quando os três soldados ficarem próximos. Detone a parede que protege a saída com outra C4

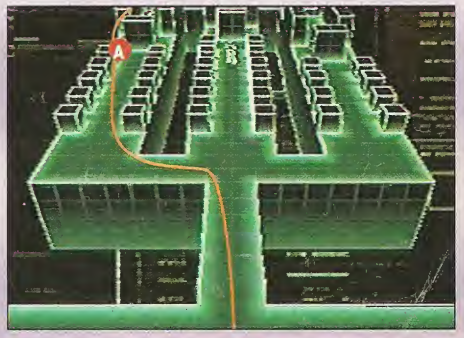
FASE 5: passe agachado pela zona minada e com detectores infra-vermelho. Usando o Thermal Goggle as coisas ficam mais fáceis, mas o cigarro quebra o galho na hora de ver os lasers. Não fume muito, pois começará a perder energia. Passando pelo último, vá para a saída

FASE 6: siga pela direita e pegue a PSG1 e sua munição. Do ponto A atire, com a PSG1, nos quatro soldados da frente e voe para a saída

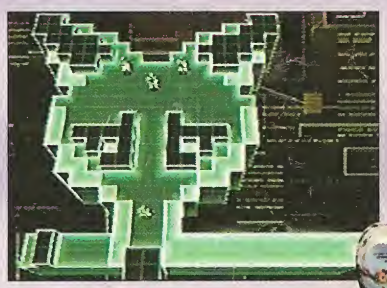
FASE 7: tangencie bem as curvas para não perder tempo e poder passar pelo soldado 1 sem ser visto. Depois, arremesse o outro guarda, exploda a parede que protege a saída com a C4 e termine essa área



FASE 8: fique no terceiro degrau da escada (ponto A) e atire no soldado 1. Siga para o B e coloque a C4. Espere o soldado 2 ficar na posição para ir para C. No meio do caminho, exploda a C4. Jogue uma granada em C, fique longe e arremesse outra pela janela quando a primeira explodir. Saia da fase



FASE 9: corra até o ponto A e arremesse o soldado ali. O estado de alerta será acionado, mas continue seguindo e derrube outro soldado mais para frente. Exploda a parede e vá para a saída



FASE 10: mate todos os soldados com a PSG1. Se ficar sem munição, vá de Socom mesmo. Saia da fase para completar a VR Mission

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
INTEGRAL

Todos os Code Names

Veja na tabela abaixo como pegar os "Code Names". Eles influem no tempo e na distância na hora de fotografar Naomi e Mei Lin. Claro, a qualificação BigBoss é a melhor. Para consegui-la, só mesmo jogando na dificuldade Extreme e fazendo a condição A.

	DIFICULDADE			
CONDIÇÃO	EXTREME	HARD	NORMAL	EASY
A	BIGBOSS	FOX	DOBERMAN	HOUND
B	EAGLE	HAWK	FALCON	PIGEON
C	OSTRICH	RABBIT	MOUSE	CHICKEN
D	ORCA	JAWS	SHARK	PIRANHA
E	WHALE	MAMMOTH	ELEPHANT	PIG
F	HIPPOPOTAMUS	ZEBRA	DEER	CAT
G	GIANT PANDA	SLOTH	CAPYBARA	KOALA
H	JAGUAR	PANTHER	LEOPARD	PUMA
I	TASMANIAN DEVIL	JACKAL	HYENA	MONGOOSE
J	SCORPION	CENTIPEDE	TARANTULA	SPIDER
K	CROCODILE	ALLIGATOR	IGUANA	COMODO DRAGON
L	NIGHT OWL	FLYING FOX	BAT	FLYING SQUIRRE

Condição A
1. Menor ou igual a 4.
2. Menor ou igual a 25.
3. Menor ou igual a 1.
5. Zero.
6. Menos de 3 horas.

Condição B
6. Menos de 2 horas e 30 minutos.

Condição C
2. Maior ou igual a 130.
3. Maior ou igual a 130.
4. Maior ou igual a 80.
6. Mais de 18 horas.

Condição D
2. Maior ou igual a 250.

Condição E
3. Maior ou igual a 130.

Condição F
4. Maior ou igual a 80.

Condição G
6. Mais de 10 horas

Condição H
1. Até 29.
2. Maior ou igual a 62.

Condição I
1. Até 29.
2. Maior ou igual a 18.

OU
1. De 30 a 54.
2. Maior ou igual a 52.

OU
1. Maior ou igual a 55.
2. Maior ou igual a 59.

Condição J
1. Até 30.
2. Menor ou igual a17.

Condição K
1. De 30 a 54.
2. Maior ou igual a 152.

OU
1. Maior ou igual a 55.
2. Maior ou igual a 93.

Condição L
1. De 30 a 54.
2. Menor ou igual a 51.

OU
1. Maior ou igual a 55.
2. Menor ou igual a 58.

LEGENDA
1. Número de vezes que foi encontrado pelos inimigos.
2. Número de inimigos que Snake matou.
3. Número de Ration (comida) usados.
4. Número de vezes que salvou.
5. Número de Continues usados.
6. Tempo usado para terminar o jogo.

Para fotografar

Na tabela abaixo, listamos o que cada Code Name faz na hora de fotografar Mei Lin e Naomi Campbell. Esse modo está disponível na opção Extra do VR Disc. Para fotografar Mei Lin é necessário terminar no nível de dificuldade Extreme.

RANK	DISTÂNCIA PARA FOTOGRAFAR	TEMPO PARA FOTOGRAFAR	CODE NAME
Best	Bem perto	6 minutos	Bigboss
Better	Perto	5 minutos	Hound, Doberman, Fox
Good	Meio perto	4 minutos	Pigeon, Falcon, Hawk, Eagle
Normal	Meio longe	3 minutos	Puma, Leopard, Panther, Jaguar, Hyena, Mongoose, Jackal, Tasmanian, Devil, Spider, Tarantula, Centipede, Scorpion, Night Owl Comodo Dragon, Iguana, Alligator, Crocodile, Flying Squirrel, Bat, Flying Fox,
Bad	Longe	2 minutos	Piranha, Shark, Jaws, Orca,Pig,Elephant, Mammoth, Whale, Cat, Deer, Zebra, Panda Hippopotamus, Koala, Capybara, Sloth, Giant
Worst	Muito longe	1 minuto	Chicken, Mouse, Rabbit, Ostrich*

***Obs:** o tempo de fotografar para o Ostrich é de 6 minutos.

Todos os itens do jogo

Timer Bomb
Bomba relógio. É uma armadilha dos inimigos.

Ketchup
Pode ser usado para escapar da prisão.

Rope (corda)
Usado na hora de descer a torre A.

Scarf (lenço)
Evita o ataque dos cães.

Key Card (cartão)
Abre portas do mesmo nível (ou menor).

Cardboard Box (caixa)
Permite se safar das câmeras.

Night Vision Goggle
Permite enxergar em locais pouco iluminados.

Thermal Goggle
Monta imagens conforme a temperatura dos objetos.

Gas Mask (máscara)
Pode-se agüentar por mais tempo os gases venenosos.

Body Armor (colete)
Diminui os danos causados por tiros.

Camera
Tira fotos. Gasta-se 2 blocos para armazená-las.

Ration (comida)
Recupera energia. Uso automático se equipado.

Medicine (remédio)
Cura gripe. Mas não abuse do frio.

Diazepam
Evita que suas mãos tremam.

PAL Key (chave PAL)
Usado para ativar ou desligar o Metal Gear.

Mine Detector
Detecta minas e objetos metálicos no mapa.

Cigarettes (cigarro)
Permite ver os raios infravermelhos. Faz mal.

Scope (binóculos)
Usado para ver locais distantes.

LEGENDA DOS MAPAS

- Gun Camera (ataca quando alguém entra no raio de visão)
- Câmera (aciona alarme quando alguém entra no raio de visão)
- Mina (podem ser recolhidas se rastejar)
- Item (geralmente é suprimento, a não ser que tenha alguma inscrição tipo: "Socom (arma)". Isto é, neste caso o item é a arma em si, e não as balas.
- Porta (o número indica o nível do cartão para poder abri-la)
- Escada (as inscrições indicam para onde elas levam)
- Raio infravermelho (dispara alarme se for tocado)
- Armadilha de buraco (morte instantânea)
- Local que pode ser ultrapassado rastejando
- Local que pode ser aberto usando bombas C4

Comandos

○ - soco / aciona C4 / bate na parede quando escostado nela
□ - agarra e enforca o inimigo / se combinado com o direcional arremessa o inimigo / usa arma
△ - visão de primeira pessoa (use L1 ou R1 para deslocar a visão para os lados/ visão da Nikita
X - agacha (use o direcional para rastejar) / levanta

Obs: usando Socom ou FA-MAS aperte □+ X e mantenha o X pressionado para poder correr com a arma empunhada.
L1 - equipa ou retira itens
L2 - abre menu de itens
R1 - equipa ou retira armas
R2 - abre menu de armas
Select - usa transmissor ou recebe chamadas
Start - pausa

Box de Armas

Bomba plástica C4
Bomba acionada por controle remoto.

Chaff Grenade
Inutiliza câmeras e equipamentos de radar.

Claymore (mina)
Explode ao detectar inimigos por perto.

Metralhadora FA-MAS
Tiros rápidos e automáticos.

Grenade (granada)
Explode 5 segundos após o pino ser retirado.

Nikita
Lançador de mísseis guiado por controle remoto.

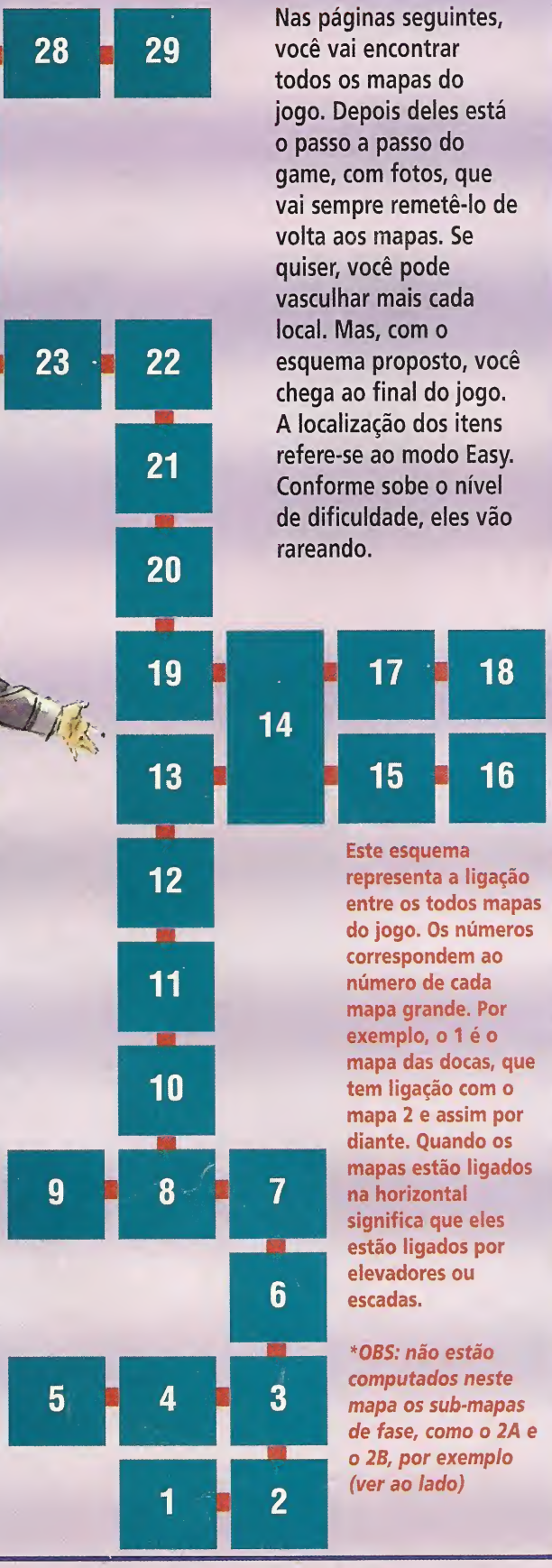
Rifle PSG1
Arma de precisão para alvos distantes.

Socom
Pistola semiautomática com mira laser.

Stinger
Lançador de mísseis munido de marcador.

Stun Grenade
Causa um clarão e tonteia os inimigos.

MAPA GERAL DO JOGO

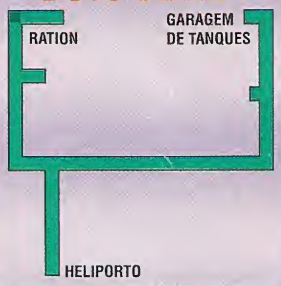


Nas páginas seguintes, você vai encontrar todos os mapas do jogo. Depois deles está o passo a passo do game, com fotos, que vai sempre remetê-lo de volta aos mapas. Se quiser, você pode vasculhar mais cada local. Mas, com o esquema proposto, você chega ao final do jogo. A localização dos itens refere-se ao modo Easy. Conforme sobe o nível de dificuldade, eles vão rareando.

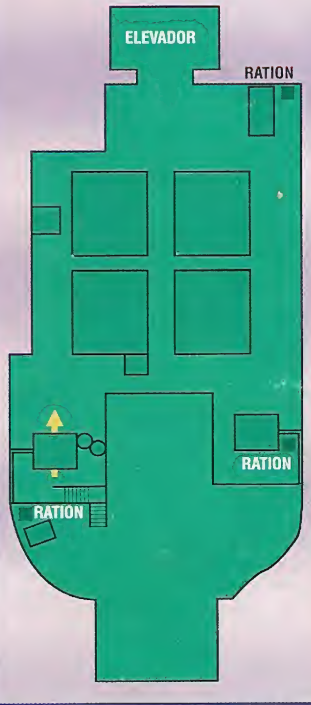
Este esquema representa a ligação entre os todos mapas do jogo. Os números correspondem ao número de cada mapa grande. Por exemplo, o 1 é o mapa das docas, que tem ligação com o mapa 2 e assim por diante. Quando os mapas estão ligados na horizontal significa que eles estão ligados por elevadores ou escadas.

OBS: não estão computados neste mapa os sub-mapas de fase, como o 2A e o 2B, por exemplo (ver ao lado)

MAPA 2A
DUTO DE AR 1

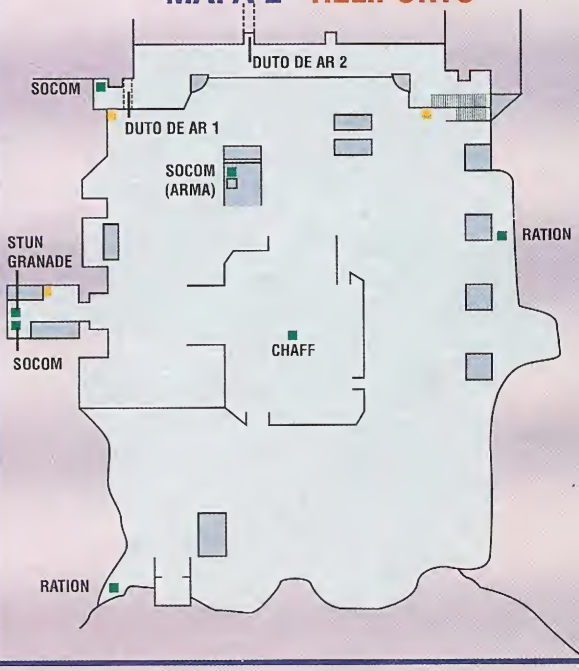


MAPA 1 - DOCA



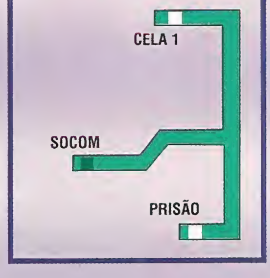
MAPA 2B
DUTO DE AR 2

MAPA 2 - HELIPORTO

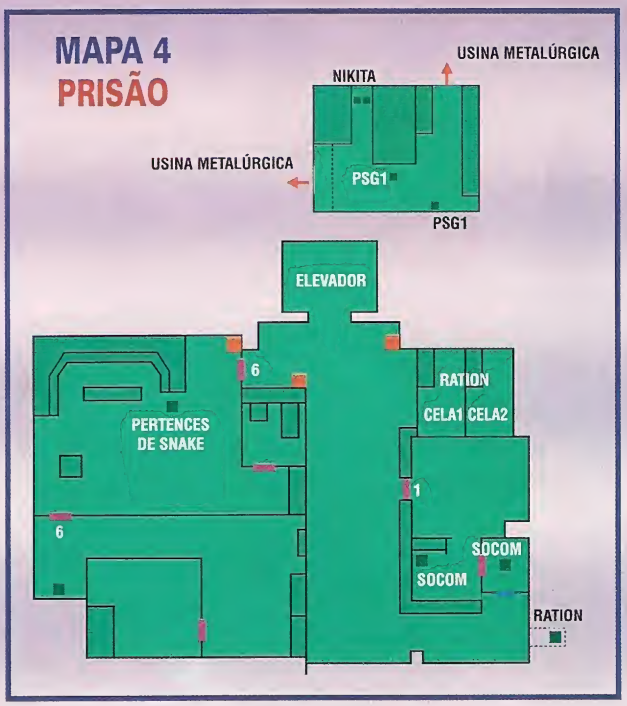


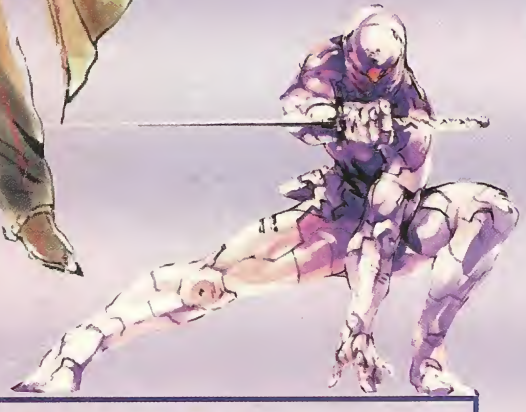
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
INTEGRAL

MAPA 4A
DUTO DE AR 3

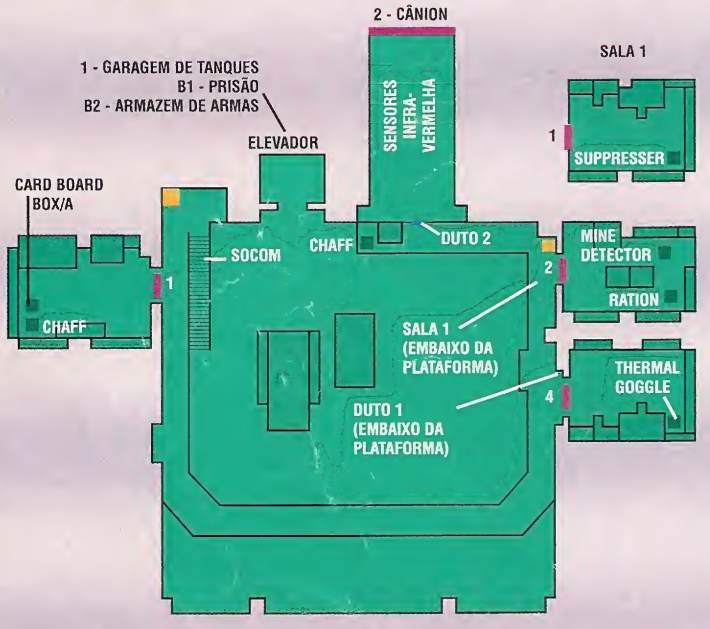


MAPA 4
PRISÃO

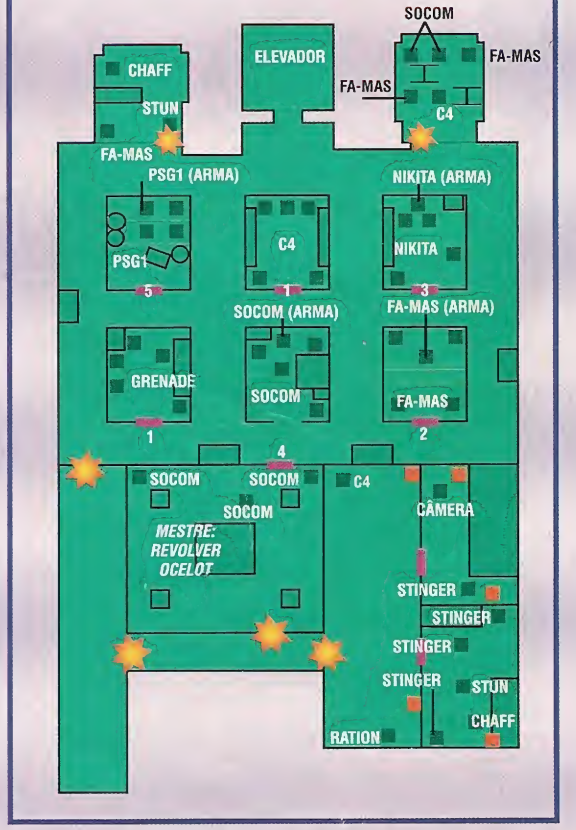




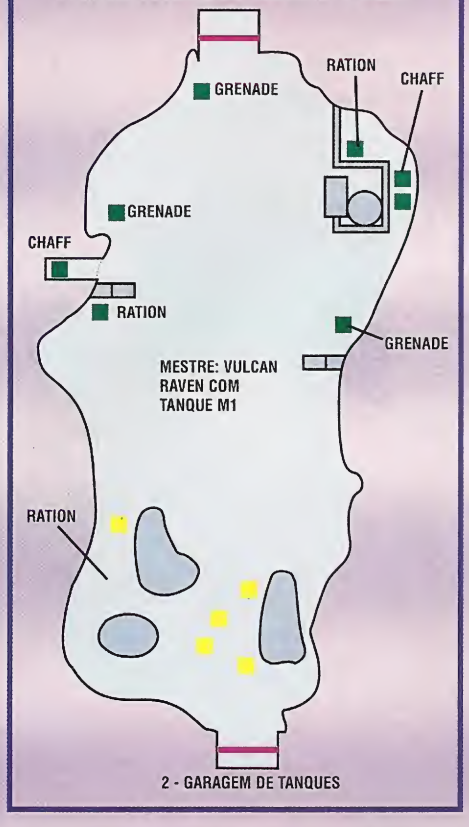
MAPA 3 - GARAGEM DE TANQUES



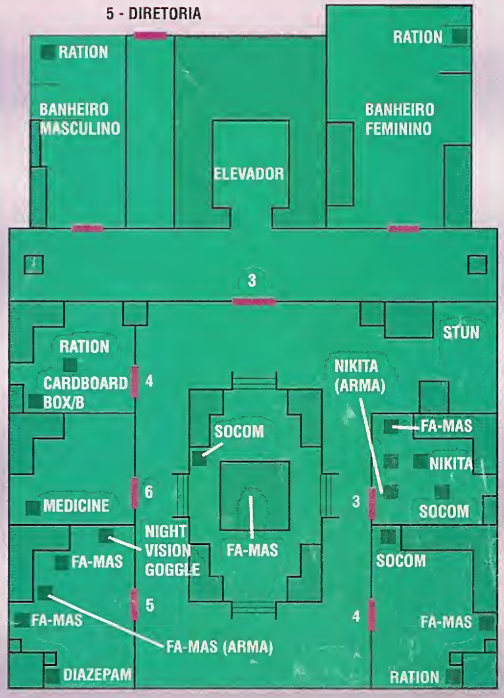
MAPA 5
DEPÓSITO DE ARMAS



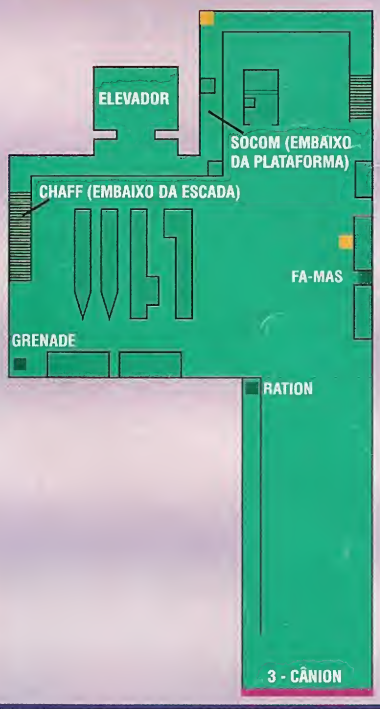
MAPA 6 - CÂNION



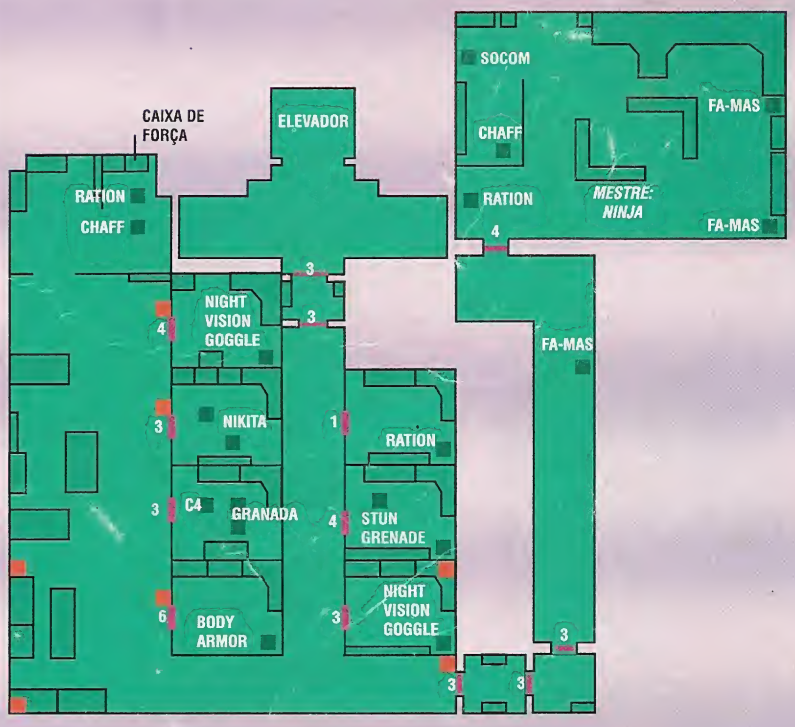
MAPA 8 - DEPÓSITO DE MATERIAL RADIOATIVO 1º SUBSOLO



MAPA 7 DEPÓSITO DE MATERIAL RADIOATIVO

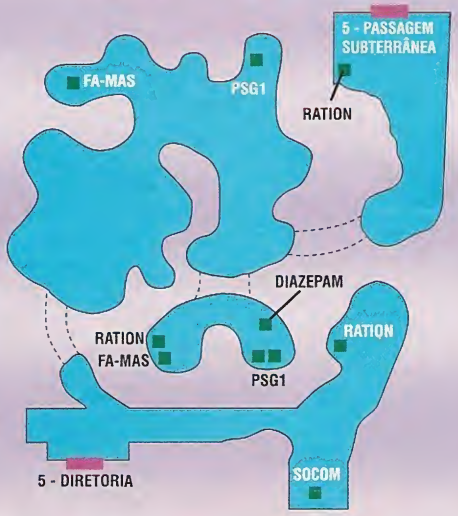


MAPA 9 - DEPÓSITO DE MATERIAL RADIOATIVO 2º SUBSOLO

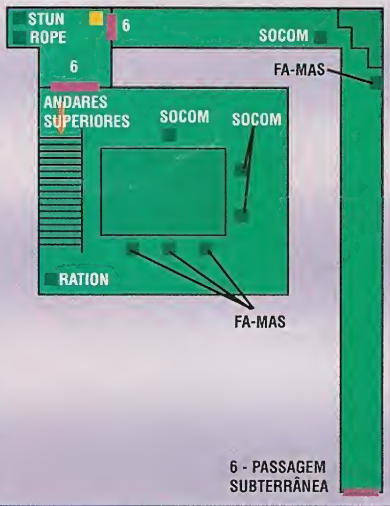


TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
INTEGRAL

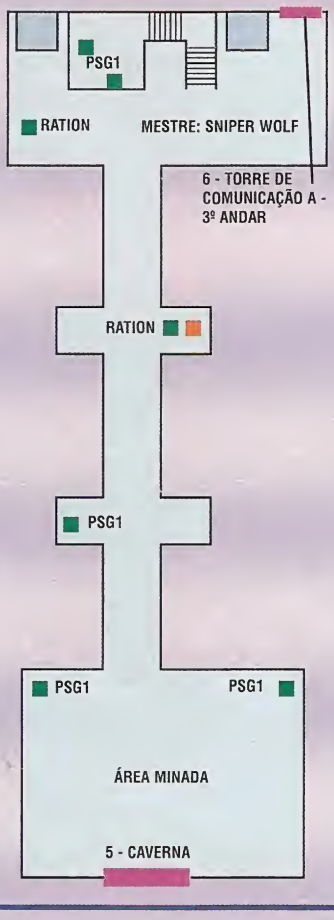
MAPA 11 - CAVERNA



MAPA 13 - TORRE DE COMUNICAÇÃO A - 3º SUBSOLO

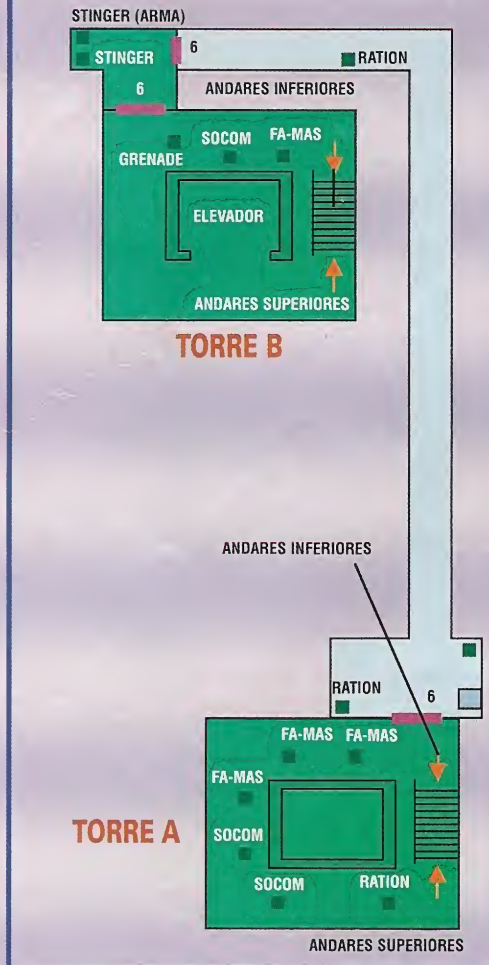


MAPA 12 - PASSAGEM SUBTERRÂNEA

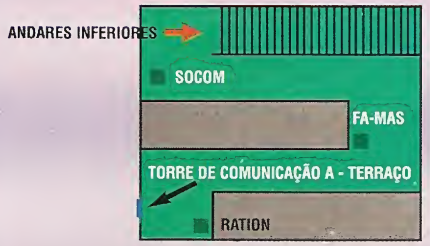


MAPA 10 - DIRETORIA

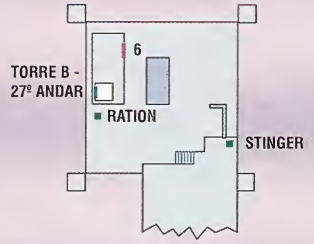
MAPA 14 - TORRE 9º ANDAR



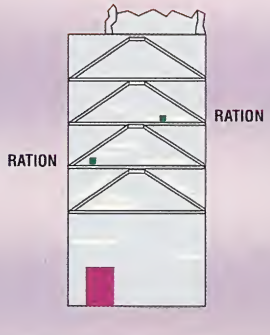
MAPA 15 - TORRE A - 27º ANDAR



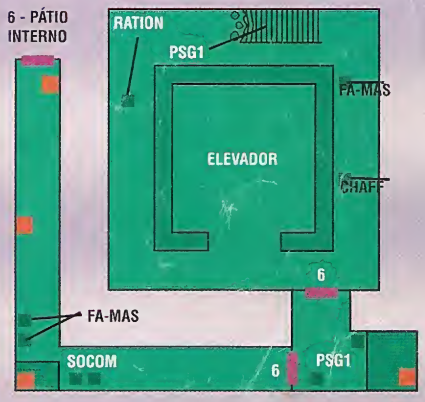
MAPA 18 - TORRE B TERRAÇO



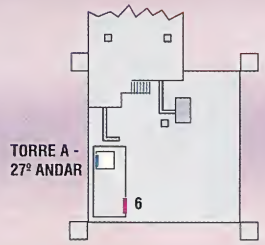
MAPA 16A - TORRE A - DESCIDA DE CORDA



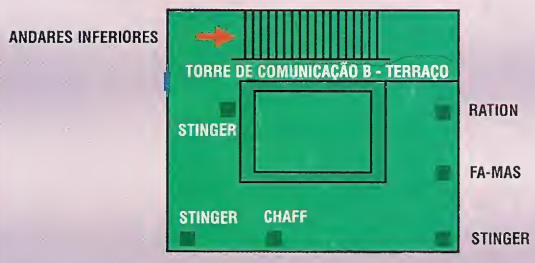
MAPA 19 - TORRE DE COMUNICAÇÃO B - 1º ANDAR



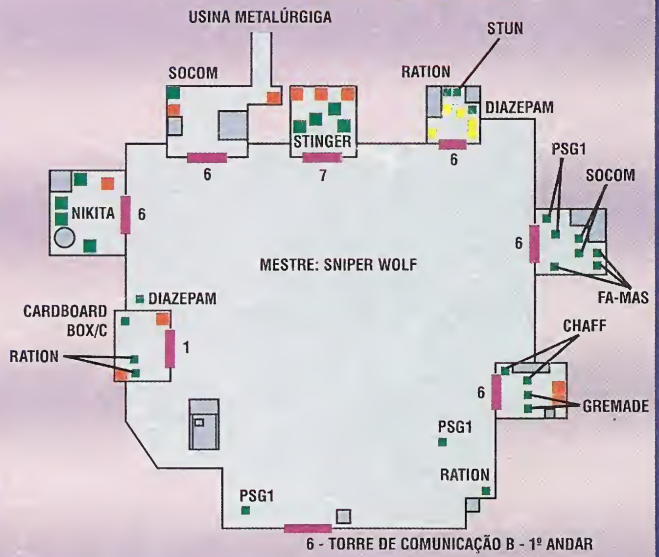
MAPA 16 - TORRE TERRAÇO



MAPA 17 - TORRE B - 27º ANDAR

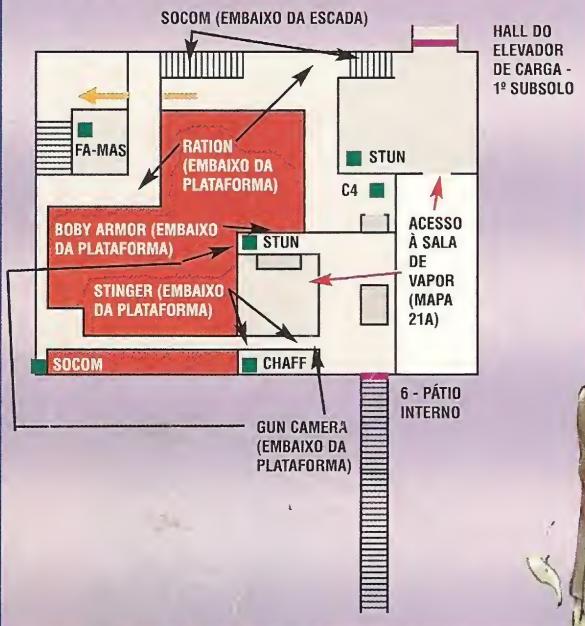


MAPA 20 - PÁTIO INTERNO

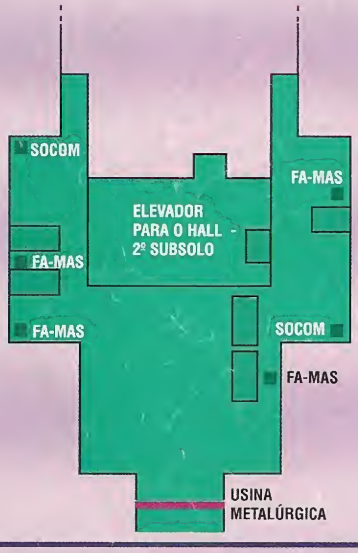


TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
INTEGRAL

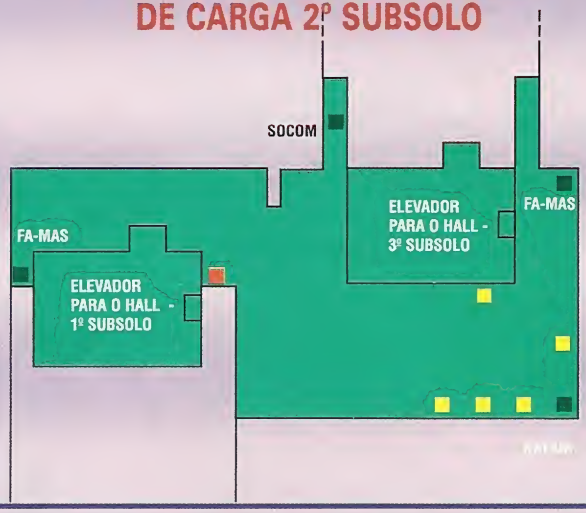
MAPA 21 - USINA METALÚRGICA

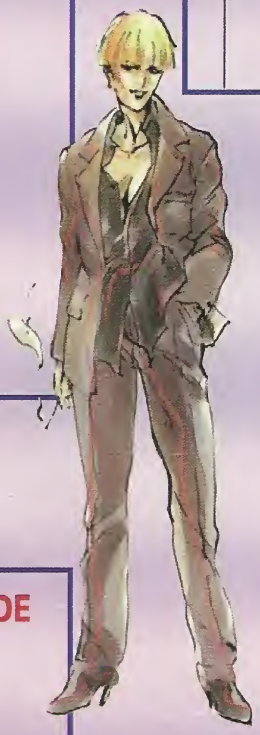


MAPA 22 - HALL DO ELEVADOR DE CARGA 1º SUBSOLO

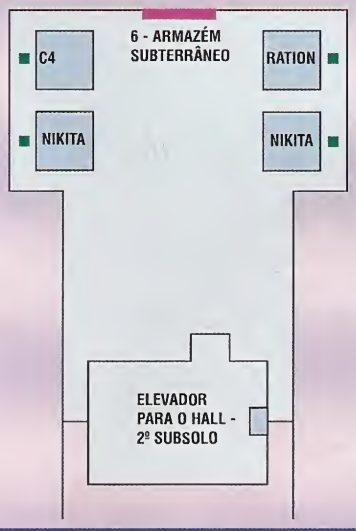


MAPA 23 - HALL DO ELEVADOR DE CARGA 2º SUBSOLO

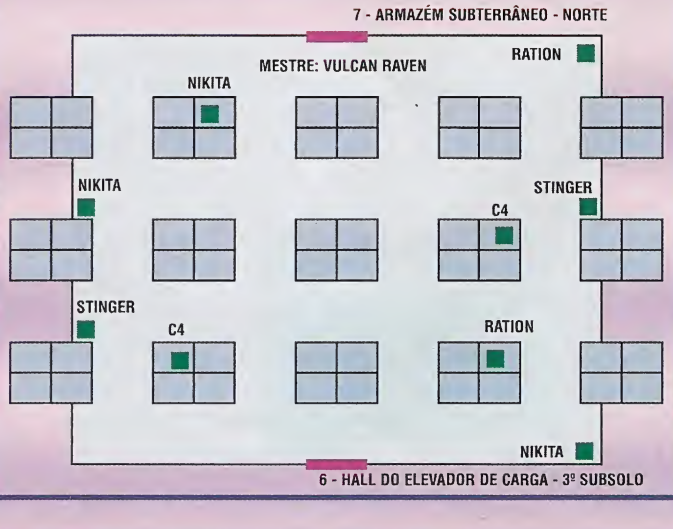




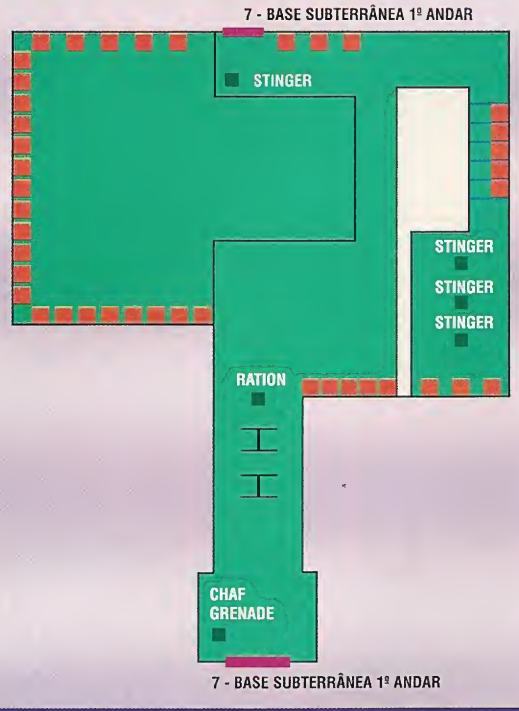
MAPA 24 - HALL DO ELEVADOR DE CARGA 3º SUBSOLO



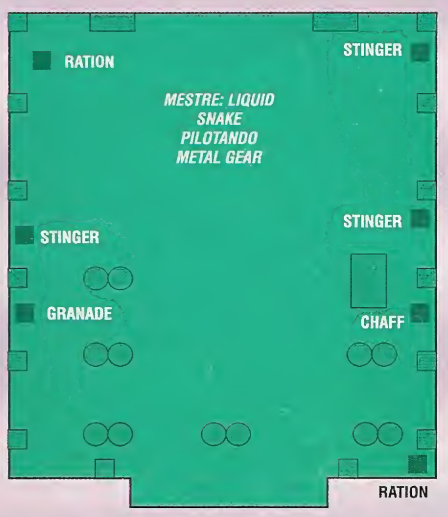
MAPA 25 - ARMAZÉM SUBTERRÂNEO



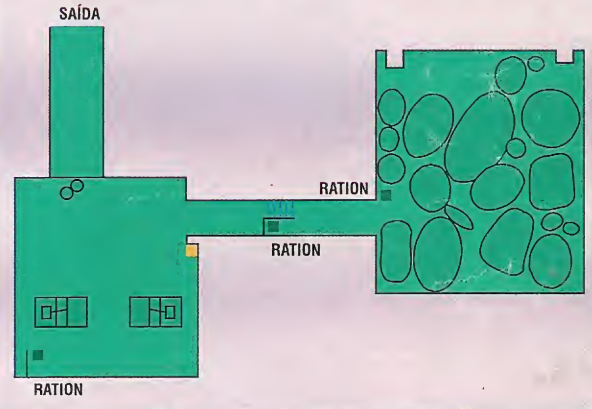
MAPA 26 - ARMAZÉM SUBTERRÂNEO - NORTE



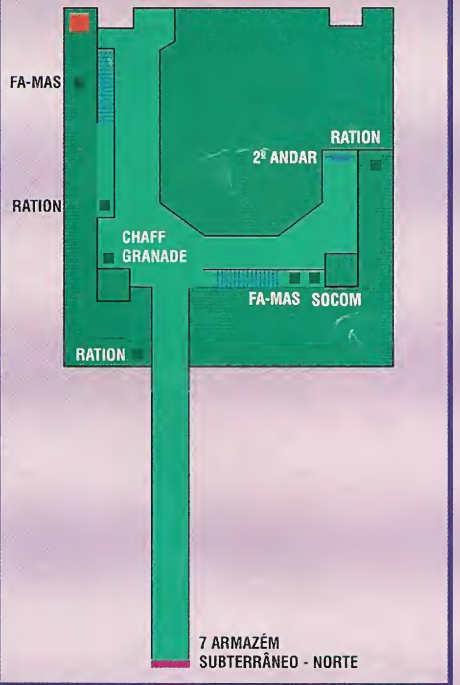
MAPA 29 - A BASE SUBTERRÂNEA VS METAL GEAR



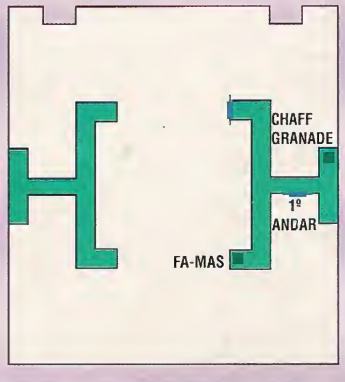
MAPA 29 B - BASE SUBTERRÂNEA (APÓS DESTRUIR METAL GEAR)



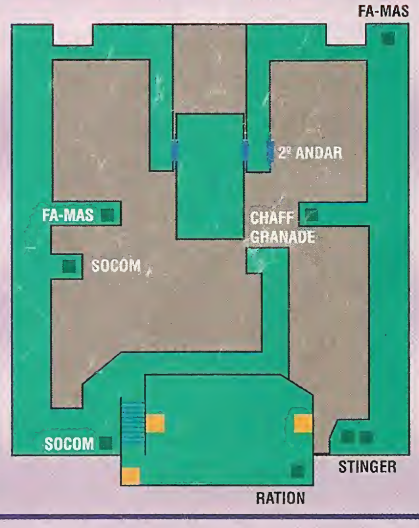
MAPA 27 - BASE SUBTERRÂNEO 1º ANDAR



MAPA 28 - BASE SUBTERRÂNEO 2º ANDAR



MAPA 29 - BASE SUBTERRÂNEO 3º ANDAR



TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID INTEGRAL

Use o Chaff e aproveite para pegar o Thermal Goggle. Siga para o elevador (dica: aperte o botão duas vezes para que chegue na hora) e vá para o 1o. subsolo (M4). Suba pela escada e entre no duto (M4A) até encontrar a cela de Donald Anderson, diretor do DARPA

Você começa nas docas (M1, Mapa 1*). Passe agachado pelos canos e siga. Fique atrás da empilhadeira até um soldado descer pelo elevador

Ele fica logo após a solitária de Meryl, a soldado. De Donald, Solid recebe o cartão nível 1 e logo o diretor morre. Espere até a porta abrir e saia. Meryl vai tentar rendê-lo, mas logo aparecerão inimigos. São 5 grupos de 3 soldados

Espere ele virar de costas para você e entre no elevador. Ele o levará para o heliporto (M2)

Atire pelo lado da porta para ficar bem mais fácil. Assim você evita as granadas também. Passado o perigo, Meryl toma seu caminho. Entre no elevador e siga para o piso B2 (M5). Aproveite para revelar todas as passagens secretas e vá de encontro a Revolver Octopus

Siga para o centro do heliporto e pegue o Chaff, desviando dos holofotes. Use-o para despistar as câmeras. No caminhão há uma pistola Socom, não deixe de pegá-la. Siga para o piso superior e entre no duto de ar (M2B). Ele dará na garagem de tanques (M3). Tem uma câmera logo na esquina

* A letra M seguida de um número entre parentêsis sempre se refere ao mapa do local que está sendo mencionado

REVOLVER OCTOPUS

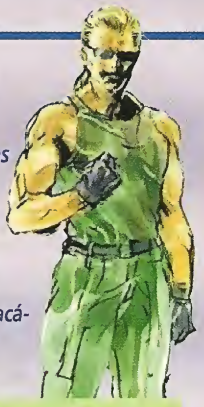
Cole quantas bombas C4 puder no chão, bem rente à parede. Depois, persiga o chefe e, quando ele passar perto da C4, acione-a! Isso tira 30% de sua energia. Para acabar com ele, corra com a pistola empunhada e acerte tiros pelas costas. Atenção: não cole a C4 no meio da pista, se não a sala toda explodirá! Também não toque nos fios

Receba de Kenneth Baker o disco ótico, a PAL Key e o cartão 2. Ele também vai morrer, vítima de um suposto ataque cardíaco

Vá até a um lugar sem interferência (onde o radar funcione) e ligue para Meryl, na freqüência 140.15. Siga para o elevador, vá para o andar da garagem (M3) e a porta para o cânion se abrirá

Se quiser pegue a silenciadora da Socom e o detector de minas

No caminho para o cânion há sensores infravermelhos. Use o Thermal Goggle ou o cigarro para ver os raios e desvie deles. Entrando no cânion (M6), limpe a área pegando todas as minas. Você consegue pegá-las rastejando. Avance e Vulcan Raven e seus soldados irão atacá-lo pilotando um tanque M1

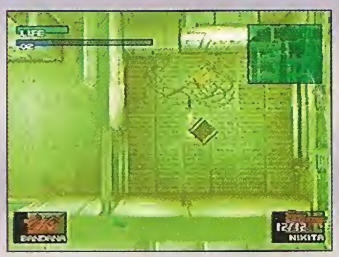


TANQUE M1

Use Chaffs para se aproximar do tanque e evitar os tiros do canhão principal

Fique rodeando o tanque para evitar os tiros de metralhadora e jogue granadas no soldado. Duas granadas dão conta de cada soldado

Detonando o M1 você conseguirá o cartão 3. Prossiga e vá para o depósito de material radioativo (M7). No 1o. andar, onde estão os mísseis, Solid Snake não pode usar arma de fogo. O negócio é ir para o elevador rápido, mas com cautela. Vá para o 1o. subsolo (M8) e pegue a Nikita. Volte para o elevador e desça mais um andar (M9). Esse lugar tem gases venenosos e o chão é eletrificado



Use a Nikita e guie o míssil até a caixa de força para detoná-la. Se quiser, detone as metralhadoras. Mova-se para a sala de controle e enfrente Ninja

NINJA

Na primeira e segunda etapas, desvie de seus ataques e desfira um combo. Repita até entrar na etapa 3, onde ele usa seu disfarce para ficar invisível como o Predador

Use o Thermal Goggle e a visão em primeira pessoa para achar o Ninja facilmente. Depois, ele começa a desviar com teletransporte os seus golpes

Fique de costas para a parede e mande porrada. Na quinta e última etapa, ele fica com uma redoma de energia. Não tem problema: mande tiros e ponto final

Fale com o cientista Hal Emmerich e ganhe o cartão 4. Use o elevador e suba um andar (M8). Um dos soldados que fazem a ronda é a Meryl disfarçada. Encontre-a e entre em seu campo de visão. Ela vai fugir para o banheiro feminino e você vai atrás

Faça isso rápido para ver um demo em que você pega Meryl de calças curtas, ou melhor, sem as calças... Se tiver dificuldade em achá-la, monte guarda em frente ao banheiro feminino. Uma hora ela aparece. Se quiser, visite todas as salas e fique bem armado. Agora que você tem o cartão 5, siga para a sala do diretor (M10), onde Solid Snake vai enfrentar Psycho Mantis. Se você tem um controle Dual Shock não deixe de ver o demo em que o chefão mostra o seu poder da mente. Deixe o controle em cima de uma mesa e veja o resultado...

PSYCHO MANTIS

A primeira coisa que Psycho Mantis faz é dominar Meryl. Use socos, agarrões ou a Stun Grenade para fazê-la ver estrelas. Agora é a vez do próprio. Coloque o controle na entrada 2 do console. Use a pistola ou a metralhadora FA-MAS para detoná-lo

Você pode desviar dos objetos que ele joga (há exceções) se deitar no chão. Quando ele sumir use o Thermal Goggle.
O ataque do blecaute é só para tirar sua concentração. Uma hora, a Meryl é dominada de novo. Use outra vez uma Stun e depois acabe de vez com Psycho Mantis

Atravesse a caverna (M11), desviando dos cachorros, e reencontre Meryl. Dê um soco, uma gravata ou arremesse-a para deixá-la nervosa. Use a caixa e um dos filhotes vai "marcar seu terreno" nessa caixa... Assim, toda vez que usá-la os cachorros não vão atacar. No início da passagem subterrânea (M12), a área é minada

Meryl pede para segui-la, mas você pode simplesmente ir rastejando. Sua amiga vai ser baleada por Sniper Wolf, a atiradora, e você deve derrotá-la

Para isso você tem de achar o rifle de precisão PSG1, que está no depósito de armas (M5). Cuidado, essa sala tem sensores infravermelhos. Volte para a passagem subterrânea e duele com Sniper Wolf

SNIPER WOLF

Use a Diazepam para parar o tremor de suas mãos. Mire bem em Sniper Wolf e acerte-a. São necessários movimentos rápidos e precisos. Caso tome um tiro, retire a arma, redirecione seu personagem e volte a entrar no modo de atirador. Assim é mais rápido que fazer os ajustes dentro do modo de atirador

Vá até o final do corredor e será preso pelos inimigos

Depois do demo vem a hora da tortura. Aperte o botão círculo continuamente para não perder energia. Se conseguir agüentar a tortura você salvará Meryl no final e ganhará a Bandana. Se apertar Select, você se rende e a Meryl será executada. Assim, no final, receberá a roupa Stealth. Não use joystick turbo para não se decepcionar... Dentro da prisão está Donald Anderson, o verdadeiro, pois o que você encontrou preso antes era um disfarce de Decoy Octopus, um dos integrantes da Fox Hound. Espere a ligação de Roy Campbell e de Naomi Hunter. Depois de o soldado ir ao banheiro, Dr. Emmerich aparece para dar itens para você: cartão 6, comida, lenço e ketchup. Fique debaixo da cama e faça o vigia perceber que você sumiu. Ele vai abrir a porta e procurar por todos os cantos

Quando ele verificar debaixo da cama, saia, aplique uma gravata no cara e aperte o botão quadrado dez vezes para fazê-lo desmaiar

Saia da prisão e pegue o seu equipamento na sala de tortura

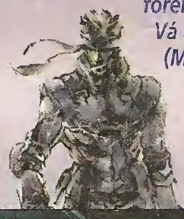
Abra o menu de item e jogue fora a Timer Bomb (bomba-relógio). Hora de continuar a missão. Vá para o local onde foi preso e abra a porta com o cartão, seguindo para a torre de comunicação A (M13). Há uma sala em que a câmera vai vê-lo

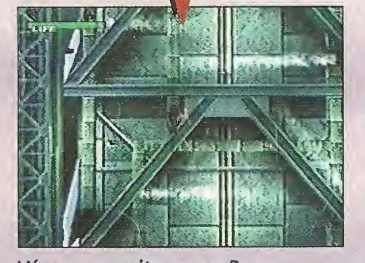
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
INTEGRAL

Pegue a Rope e suba as escadas

Porém, se não quiser acumular mortes, passe limpo usando a Stun Grenades

Use a Stun Grenade para despachar os inimigos que vêm de trás. Os da frente, arremesse-os todos. Use a Stun toda vez que os soldados forem alcançá-lo. Vá até o terraço (M16) e a torre será destruída por Liquid Snake



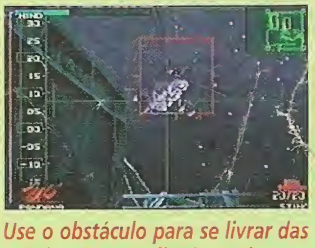


Vá ao parapeito com a Rope equipada e desça pela parede da torre A (M16A). Lá embaixo, se quiser abrir a porta, use uma C4 para descongelar a porta. Mas você deve seguir pelo corredor (M14) onde há três atiradores. Se quiser, pode matá-los com a PSG1

Na torre B (M14), pegue o lançador de mísseis Stinger, desça as escadas e note que as escadas para o térreo (M19) estão destruídas. Suba de novo para o 9º andar (M14) e encontre Dr. Emmerich. Solid Snake pede a ele que conserte o elevador enquanto derruba o helicóptero

Suba a torre usando Chaffs para confundir as metralhadoras. Enfrente Liquid Snake pilotando uma Hind D

HIND D



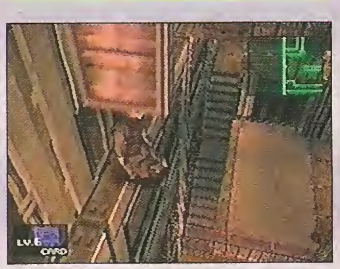
Use o obstáculo para se livrar das rajadas de metralhadora. Fique num lugar seguro, esperando o helicóptero aparecer no visor. Atire e dê no pé para se esconder. Depois do primeiro míssil, Liquid Snake faz uma movimentação diferente, diminuindo a altura e ficando fora do raio de ação do Stinger. Tente adivinhar o local em que ele vai surgir e dê um tiro certeiro. Não demore muito para marcar o inimigo, senão vai tomar tiro na boca

Saia do terraço (M18), volte pelas escadas até o 9º. andar (m14) e pegue o elevador. Aperte o botão para o 1º. andar e, depois da transmissão, aparecerão quatro soldados camuflados

Ative o Thermal Goggle e acabe com eles usando a metralhadora FA-MAS. Saindo da torre, pegue o caminho para o pátio interno. Use a Chaff para confundir as câmeras ou a Stinger, para acabá-las de vez. Siga pelo pátio (M20) e enfrente de novo Sniper Wolf

SNIPER WOLF

A estratégia básica não muda, mas agora ela tem mais espaço para percorrer. Tome cuidado quando ela passa por trás do morro, pois pode confundi-lo nessa hora utilizando-se de fintas. Tenha bastante tiros de PSG1 e Diazepam



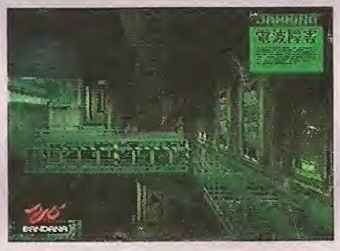
Siga para a usina metalúrgica (M21). Encoste na parede e ande rente a ela. Agache-se quando o guincho vier. Vá para o elevador de carga (M22) e acione os comandos

Três soldados irão aparecer, detone-os. No 2o. subsolo (M23), há uma área minada. Aproveite para repor seu estoque de Claymore. Aqui o ambiente começa a esfriar. Caso sua comida congele (aparece a inscrição Frozen), equipe-a para descongelar. No armazém subterrâneo (M25) rola um confronto com Vulcan Raven

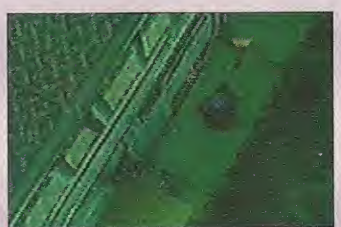
VULCAN RAVEN

Coloque minas em cada cruzamento e espere que Vulcan Raven se mate. Só não fique no raio de visão dele para não tomar tiros. Às vezes, as caixas empilhadas caem, revelando mais itens

Receba o cartão 7 de Vulcan Raven e continue sua missão. Na base subterrânea (M27), suba até o terceiro andar (M29).

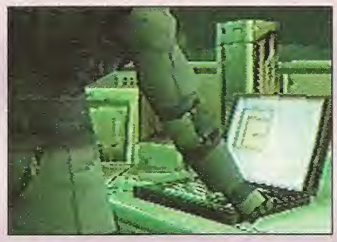


Quando o soldado dobrar a esquina, vá correndo para a sala de controle, onde Liquid Snake e Revolver Ocelot conversam. Snake é descoberto e deixa cair a PAL Key. Volte ao primeiro andar (M27) e acione o detector de minas. Se a PAL Key estiver na água, pegue-a. Caso contrário, ela estará dentro dos encanamentos



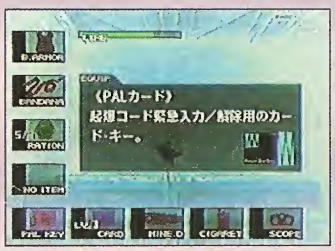
Se você for encontrado menos de 10

vezes a PAL Key está com o rato. Espere-o aparecer e use a caixa, ele se aproxima e deixa o item. Sendo encontrado 10 vezes ou mais a PAL Key está na água. Use o Thermal Goggle para enxergá-la

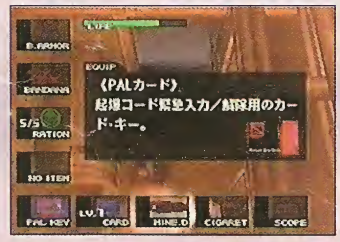


Volte à sala de controle (M29) e use a PAL Key no terminal da esquerda. Não esqueça de usar a Chaff para evitar as câmeras

Na volta, tome cuidado para não ser achado pelo soldado. Espere na esquina e jogue-o de longe



Vá ao armazém subterrâneo (M25) e esfrie a PAL Key (não deixe equipada). Depois de dois minutos o item fica azul. Volte à sala de controle (M29) e use-a no terminal do meio



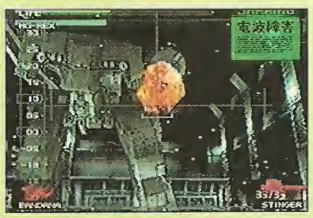
Agora devemos esquentar a PAL Key. Vá à sala de vapor (M21A), na usina (M21), para fazer isso. Dois minutos depois, ela ficará vermelha. Equipe-se dela para não esfriar e coloque-o no terminal da direita, na sala de controle (M29) para completar a missão. Snake, que deveria desativar Metal Gear, acaba liberando o código

A sala é trancada e um gás venenoso espalha-se pelo local. Use a máscara de gás, se tiver

Contate Dr. Emmerich, na freqüência 141.12 e espere o retorno da ligação

A porta se abrirá para Solid Snake e Liquid Snake ficarem cara a cara. Liquid toma posse do robô Metal Gear

METAL GEAR



Na primeira parte, alterne o uso do Chaff e do Stinger (acerte no radar que fica no ombro esquerdo do robô) e não terá problemas

Na segunda parte, o esquema é o mesmo, mas ele soltará mísseis mesmo durante a ação do Chaff. Basta correr para não ser atingido

A outra dificuldade é mirar rápida e precisamente na cabine de Liquid Snake. Faça isso logo depois do terceiro míssil

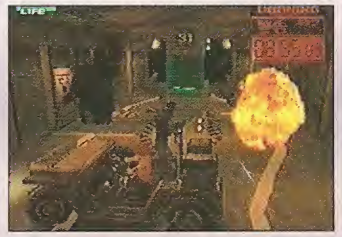
LIQUID SNAKE

Agora rola um combate corpo a corpo. Fique de frente para seu irmão gêmeo e acerte o combo completo. Quando ele se agachar não complete o combo; fuja rápido para não tomar contra-ataque

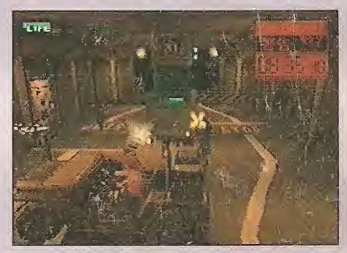
Na metade final de sua energia, Liquid Snake passa a aplicar golpes tipo encontrão, um movimento bem rápido. Se for jogado para fora da plataforma, ele vai pisar em suas mãos. Continue com a porrada e acabe com a raça dele

Reta final do game. Agora é hora de escapar. Vá para a garagem (M29B) e espere Meryl ligar o jipe

Depois de Meryl falar sua terceira frase, pule no carro, acerte os barris e exploda tudo



Na primeira guarita exploda os dois barris e siga



Na segunda, concentre-se em matar os soldados, um de cada vez. Depois rola uma perseguição de Liquid Snake. Use movimentos largos para acertá-lo. Na segunda parte, mire num ponto fixo, pois o local é estreito. Na terceira etapa, ele ataca de lado

Mire num ponto fixo (foto) também. Depois, volte a usar movimentos largos para tirar energia dele. No final do túnel, Liquid Snake também acaba vítima do vírus Foxdie

Meryl e Snake, ou melhor, David aproveitam o nascer do sol do Alasca para uma nova vida

SGP dicas

DRIVER

Invencibilidade
No menu principal, aperte rapidamente L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1. Se fizer certo, você vai ouvir um som confirmando que o código foi acessado na tela de truques.

Suspensão longa
No menu principal, aperte rapidamente R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1. Se fizer certo, você vai ouvir um som confirmando que o código foi acessado na tela de truques.

Carros miniaturas
No menu principal, aperte rapidamente R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2. Se fizer certo, você vai ouvir um som confirmando que o código foi acessado na tela de truques. Note que o dispositivo que detecta a colisão no jogo vai funcionar como se os carros tivessem o tamanho normal.

Sem polícia
No menu principal, aperte rapidamente L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2. Se fizer certo, você vai ouvir um som confirmando que o código foi acessado na tela de truques.

Manobrar com as rodas traseiras
No menu principal, aperte rapidamente R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1. Se fizer certo, você vai ouvir um som confirmando que o código foi acessado na tela de truques.

Dirigir de ponta-cabeça
No menu principal, aperte rapidamente R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1. Se fizer certo, você vai ouvir um som confirmando que o código foi acessado na tela de truques.

Conferir os créditos
No menu principal, aperte rapidamente L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1. Se fizer certo, você vai ouvir um som confirmando que o código foi acessado na tela de truques.

CROC 2

Cristais Infinitos
Na tela título, segure L1 e aperte quadrado, quadrado, círculo, ↓ ← → ← →. Agora, comece o jogo, segure R2 e aperte quadrado durante o jogo para adicionar 100 cristais para seu inventório. Repetindo a operação, você adiciona quantos cristais quiser.

DINO CRISIS

Acabe o jogo no modo normal em menos de 5 horas, usando menos de 20 saves e sem usar continues para habilitar as dicas:

Duas roupas especiais e modo Wipe Out
Acabe o jogo pela primeira vez e salve quando pedido. Dê um load nesse arquivo. O modo Wipe Out e o guarda-roupa com mais duas roupas estarão acionados.

Terceira roupa especial e Granade Gun
Acabe o jogo pela segunda vez (usando sempre o arquivo com o save especial).

Super Granade Gun (munição infinita)
Acabe o jogo pela segunda vez (usando sempre o arquivo com o save especial).

BEAT MANIA APPEND GOTTA MIX

Modo Hidden
Nesse modo, as notas desaparecem pouco antes de chegar o momento de tocá-las. Na tela "Press Start Button" pressione os botões correspondentes às teclas pretas e Start. Imediatamente aperte os botões correspondentes às teclas brancas da direita e da esquerda.

Modo Double
Um modo bem difícil, em que um jogador toca as notas nos dois controles. Na tela "Press Start Button" pressione os botões correspondentes às três teclas brancas e Start. Imediatamente aperte os botões correspondentes às pretas. Se a dica for acionada no controle 1, todas as músicas serão habilitadas.

Músicas secretas
Dependendo da pontuação que conseguir, uma música secreta é habilitada. Veja quantos pontos são necessários para fazer aparecer a música:

Drum 'n Bass

Música da primeira fase	Pontuação necessária
Real Garage	95 mil
Hip and Soul	96 mil
Raga Rock	94 mil
Bigbeat	91 mil
Hiphop	94 mil

Nonstop Megamix

Música da segunda fase	Pontuação necessária
Hiphop	94 mil
Crossover	94 mil
DJ Battle	84 mil
R&B	82 mil
Rock'n Techno	93 mil
J-Garage Pop	83 mil
Drum 'n Bass	90 mil

Gabbah

Música da terceira fase	Pontuação necessária
DJ Battle	84 mil
R&B	82 mil
Rock'n Techno	93 mil
J-Garage Pop	83 mil
Free Soul	69 mil
Break Beats	85 mil
Collage Techno	68 mil
Nonstop Megamix	66 mil

Gabbah/R&B hard

Música da terceira fase	Pontuação necessária
DJ Battle	93 mil
R&B	93 mil
Rock'n Techno	98 mil
J-Garage Pop	88 mil
Free Soul	78 mil
Break Beats	96 mil
Collage Techno	74 mil
Nonstop Megamix	72 mil

A BUG'S LIFE

Vidas infinitas

Retorne para o modo training e encontre as letras que formam o nome "FLIK". Você vai ganhar uma vida e, repetindo, você pode obter quantas vidas quiser.

Fase bônus de treino

Comece um jogo no training level e termine todos os objetivos de Mr. Soil. Em seguida, pingue em todas as aranhas para matá-las e acesse a fase bônus. Terminando esta fase, você confere três filminhos.

FINAL FANTASY 8

Uso mais fácil dos limites

Em uma batalha, espere até todas as barras de tempo dos personagens ficarem cheias. Em seguida, fique apertando △ e, eventualmente, Squall ou Zell vão usar os seus limites.

G.F. secreto

Após receber Ragnarok, vá para o canto inferior esquerdo da tela. Você vai ver uma base com um chefe, o Bahamut. Se derrotá-lo, ele vai vir para o seu lado. Em seguida, entre mais na base e enfrente Altema para conseguir a sua arma "Eden".

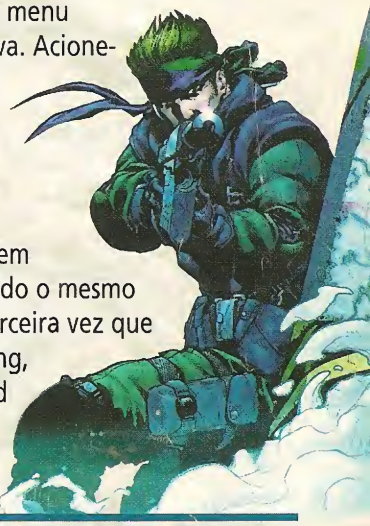
METAL GEAR SOLID INTEGRAL

Acionar os jogos do VR Disc

Advanced Mode: termine todos os Practices nos modos Sneaking e Weapon.
Special Mode – 1 Min. Battle: termine todos os Practice da opção No Weapon no modo Sneaking.
Special Mode – VS 12 Battle: termine todos os Practices do modo Advanced.
Special Mode – Puzzle: consiga 50% no VR Disc.
Special Mode – Variety: consiga 60% no VR Disc.
Special Mode – Mystery: consiga 70% no VR Disc.
Special Mode – Ninja: termine o game principal conseguindo a qualificação Big Boss e salve-o no Memory Card.

Modo de primeira pessoa

Termine o jogo normal sem ser na dificuldade Very Easy e salve-o no Memory Card. Assim, no menu Special vai aparecer uma opção nova. Acione-a e, no jogo, aperte triângulo duas vezes para acionar o modo de primeira pessoa.



Novas roupas

Termine o jogo normal duas vezes em qualquer nível de dificuldade, usando o mesmo save do Memory Card. Assim, na terceira vez que jogar, Snake vai aparecer de smoking, Meryl com a roupa original de Solid Snake e Ninja vai ficar vermelho e azul, parecendo o Homem-Aranha.

DANCE DANCE REVOLUTION

Fases secretas

Na tela de seleção de modo, aperte 8 para entrar na tela de modo secreto que deve estar vazia. Em seguida, aperte os seguintes botões para jogar os modos secretos:
Another: ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓
Maniac: ← ← → → ← ← → →
Double Another & Maniac: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →
Mirror Another & Maniac: ← → ← → ← → ← →

Os modos secretos vão ficar salvos no seu memory card para você não precisar fazer tudo de novo.

SGP dicas

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

Acesso ao Mission Simulator

Ative os cinco finais com um piloto para conferir o simulador de missões. Nele, você pode jogar qualquer missão com qualquer avião, em qualquer nível de dificuldade.

Efeitos especiais

Durante o demo ou o replay pressione L2 para ter um efeito de interferência e R2 para aparecer um efeito de "blur" (embaçamento).

CHOCOBO RACING

Personagens Bônus

Um personagem bônus é acionado cada vez que você termina o modo Story. Em seguida, na tela de seleção de personagem, leve o cursor até Squall e aperte os botões indicados para jogar com o personagem correspondente:

Nº de vezes que o modo Story foi completado	Personagem	Código
3	Cid	L1
4	Mumba (Final Fantasy 8)	L2
5	Cloud (Final Fantasy 7)	R1
6	Cactuar/Cactrot	R2
7	Aya (Parasite Eve)	L1 + L2
8	SD - estilo Chocobo	R1+ R2
9	aeronave Iben Super	L1 + R1
10	Jack	L2 + R2

UM JAMMER LAMMY

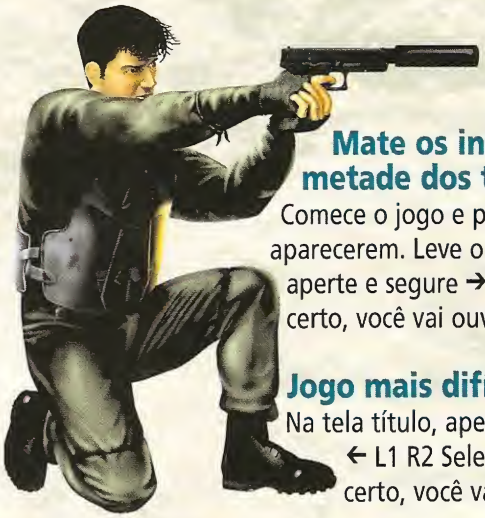
Jogue com Parappa

Termine o jogo e vá para a tela Stage Select. Fique apertando → e você vai encontrar as fases agora disponíveis de Parappa. Termine-as e você vai destravar as fases para dois jogadores de Parappa vs. Lammy

R-TYPES

Seleção de fase

Na tela título, leve o cursor até R-Type ou R-Type II e aperte rapidamente L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Se fez certo, você ouvirá um som confirmando a dica. Pause o jogo e você vai encontrar a opção Stage Select.



SYPHON FILTER

Mate os inimigos com a metade dos tiros

Comece o jogo e pause para os menus aparecerem. Leve o cursor até Map, aperte e segure → R1 L2 X. Se fez certo, você vai ouvir uma risada.

Jogo mais difícil

Na tela título, aperte e segure ← L1 R2 Select □ ○ e X. Se fez certo, você vai ouvir "Dammit!".

Assistir aos filminhos

Na primeira fase do jogo, fique em frente às portas principais do cinema (no topo do mapa da tela). Você vai ter de rastejar sobre caixas e pela janela para chegar lá. Em frente às portas, pause o jogo. Nas opções do mapa, aperte e segure → L2 R1 e X. Se fez certo, você vai ouvir "Got it!". Agora você pode assistir aos filminhos. Aperte X para pulá-los e Start para sair.

Derrubar os inimigos com a puny pistol

Pause o jogo e vá para o menu Weapons Select. Leve o cursor até 9mm Silencer. Aperte e segure ← R2 Select L1 □ e X. Se fez certo, você vai ouvir "Understood!".

Códigos

Comece o jogo e pause para acessar os menus abaixo

Seleção de fase: Vá para o menu Options, leve o cursor até a opção Select Mission e aperte e segure ← R1 L1 Select □ e X. Se fez certo, o menu vai aparecer.

Todas as armas e munição infinita: Leve o cursor até o menu Weapons e aperte e segure → R2 L2 ○ □ X

EHRGEIZ

Livre-se da fome e recupere energia na manha

No modo Quest, vá para o hotel e troque de personagem. Depois troque de novo. Assim o carinha recupera energia e se livra da fome sem usar item.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Gráficos

Jogando no modo "Endless Tetris", aperte ao mesmo tempo ○ e □. Assim, na área destinada ao segundo jogador irão aparecer gráficos indicando quantos singles, doubles, triples e tetris foram feitos.

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Menu debug
Durante o game segure L2 e digite ↑ ○ → ↑ ← → ↓. Um som de confirmação será ouvido se a dica for feita corretamente. Agora, aperte Select para ver o menu de debug.

Invencibilidade
Durante o jogo, pause, segure o botão L2 e digite ↓ ↑ ← ← △ → ↓.

Fala, Gex!
Durante o jogo, pause, segure o botão L2 e digite ↓ → ← ○ ↑ →. Use o botão Select para ouvir as frases de Gex.

Mais manhas
Para acionar os códigos abaixo, pegue os quatro arcos na fase secreta. Assim você terá acesso à caverna, onde poderá entrar com os códigos.
Invencibilidade: Quadrado, Estrela, Triângulo, Quadrado, Triângulo, Losango
Vida extra: Triângulo, Círculo, Estrela, Quadrado, Quadrado, X
Dez vidas: Quadrado, X, Círculo, Círculo, Triângulo, Quadrado
Vídeo secreto 1: Círculo, Triângulo, Quadrado, Estrela, Losango, Estrela
Vídeo secreto 2: Losango, Estrela, Quadrado, X, Triângulo, Círculo
Jogue como Alfred: Quadrado, X, Triângulo, Quadrado, Estrela, Estrela
Jogue como Cuz: Quadrado, Losango, Quadrado, Quadrado, Triângulo, Losango
Jogue como Rex: Quadrado, Estrela, Estrela, Quadrado, Triângulo, Triângulo

TRICKY SLIDERS

Pistas secretas
Termine o Scenario Mode em qualquer final. Vá para o Free Mode e coloque o cursor em One Make. Aperte L1 + ○ para acionar a pista da Antártida, que é secreta. A outra pista secreta é a do campo de golfe. Para acioná-la, vá para Snowboard Park, coloque o cursor na pista New Zeland e aperte L1 + ○.

Jogue com personagens de Resident Evil 2
Na tela título, pressione △ △ X X □ ○ □ ○. Entre no Free Mode e, na tela de seleção de personagens, pressione L2 ou R2 para escolher entre Leon, Claire e o zumbi.

CAPCOM GENERATION 5 / STREET FIGHTER COLLECTION 2

Super Versus
Termine todos os três títulos para acionar o modo Super Versus, em que jogadores de versões diferentes podem batalhar entre si. Quer dizer que você pode confrontar o Ryu do Turbo com o Guile do Street II, por exemplo.

Músicas remixadas
Termine algum dos títulos uma vez para poder ouvir músicas remixadas do game que você terminou.

Computador superdifícil
Termine algum dos títulos sem usar continues para liberar a opção CPU Battle. Nele o computador faz jogo duro. Também funciona somente para o game que terminou.

T'AI FU: WRATH OF TIGER

Várias dicas
Termine a fase de treino, a Bamboo Temple e depois faça as dicas abaixo na tela de mapa:

Ligar Cheats: aperte rapidamente R2 △ R2 △ ○ ↓ □
Ligar Cheats no mapa: use o código de ligar os Cheats e então aperte rapidamente R2 △ R2 △ ○ ↓ □.
Menu Debug Load: entre com o código de ligar Cheats no mapa e aperte rapidamente R2 △ R2 △ ○ □ ↓ △ ↑→←↓↑ L1. Assim você terá acesso ao menu de Debug.
Ver os créditos: entre com o código de ligar Cheats no mapa e aperte rapidamente R2 △ R2 △ ↓ □ ○ △ ↑↓←→↑ R1.

As dicas a seguir devem ser usadas com o jogo rolando e não com ele pausado.
Ligar Cheats: aperte rapidamente R2 △ R2 △ ○ X □. Use esse código para realizar as dicas abaixo:
Crazy Blood: aperte rapidamente R2 △ R2 →←→.
Inimigos maiores: aperte rapidamente R2 △ R2 ←→8.
Inimigos menores: aperte rapidamente R2 △ R2 4→↓.
Invencibilidade: aperte rapidamente R2 △ R2 ←→ R2.
Nove vidas: aperte rapidamente R2 △ R2 ←→ X.

FATAL FURY WILD AMBITION

Habilite os personagens secretos
Duck King: use todos os personagens principais contra o computador.
Mr. Karate (Ryo Sakazaki): termine o jogo sem usar continue e sem perder round. Assim, depois de derrotar Geese Howard, Mr. Karate irá aparecer. Derrote-o e ganhe o direito de usá-lo.

SGP dicas

LEGEND OF LEGAIA

Dinheiro fácil

Vá para a Muscle Dome em Sol City. Compre o máximo de tokens que puder e jogue na Slot Machine. Leve seus prêmios para o outlet e compre o máximo de Soru Bread. Estes valem 3000gp cada, dinheiro mais que suficiente.

Magias escondidas

Quando pegar todos os Art moves dos personagens, incluindo as artes Hyper e Miracle, vá para a árvore onde o personagem original pegou sua magia Ra-Seru para conseguir as magias Meta/Vahn, Terra/Noa e Ozma/Gala. Quando pegar o ovo Ra-Seru de Cara (entregue a música que ela deu a você para o pianista no Jazz Club e volte para Buma para falar com Cara), dê o ovo para Zalan em Jeremi. Ele vai entregar um acessório que possibilita que você use a magia Hom, que enche o HP, até se estiver morto. Porém, ela custa 200mp.

Chefe Secreto

Na Rim Elm Village tem um chefe secreto chamado Queen Bee. Para enfrentá-lo, você precisa achar a árvore que fica mais ao sul de Rim Elm e apertar X nela. Tome cuidado, pois a Queen Bee ataca rápido e tem mais três outras abelhas com ela. Recomenda-se estar com level 13 ou mais e a armadura mais forte para enfrentá-la. Quando derrotá-la, você vai ganhar o Honey que melhora todas as suas estatísticas e você pode dá-lo para a Nene que ela fará um Elm Cake.

The Point Card

Mais tarde no jogo, quando você estiver com Noa e Gala, volte para Rim Elm e vá para o segundo andar da loja de armas. Lá em cima você vai encontrar uma escrivaninha com um point card dentro. Quando comprar objetos de qualquer loja, você vai ganhar pontos. Estes pontos podem ser usados para causar danos aos monstros. O número de pontos equivale ao número de danos que os monstros levam.

RIDGE RACER TYPE 4

Largada foguete

Primeiro escolha um carro com câmbio manual. Antes da largada, deixe o botão do acelerador pressionado no nível máximo. No momento da bandeirada, coloque na segunda marcha e logo mude para a terceira. O seu carro vai disparar na frente.

TEST DRIVE 5

Acesso a todos carros

No menu principal, entre em Full Race. Em seguida, na tela Select Race Type, entre em Time Trials e digite o password **RONE**. Volte para a tela Select Race Type e comece a corrida. Você vai poder escolher alguns carros novos.

Acesso a todas as pistas

No menu principal, entre em Full Race. Em seguida, na tela Select Race Type, entre em Time Trials e digite o password **MTHREE**. Volte para a tela Select Race Type e comece a corrida. Você vai poder escolher novas pistas.

Modo Cop Chase

No menu principal, entre em Full Race. Em seguida, na tela Select Race Type, entre em Time Trials e digite o password **VRSIX**. Volte para a tela Select Race Type e você vai ver, na parte inferior, a nova opção Cop Chase.

Clip do Fear Factory

No menu principal, entre em Full Race. Na tela Select Race Type, entre em Time Trials e digite o password **AUXYRAY**. Volte ao menu principal e, na parte inferior, você vai ver a nova opção, o clip do Fear Factory.

Três carros bônus

No menu principal, entre em Full Race. Em seguida, na tela Select Race Type, entre no Time Trials e digite o password **NOLIFE**. Volte à tela Select Race Type e comece a corrida. Agora você pode selecionar três novos carros: o Chris's Beast, Mighty Maul e Pitbull Special.

ROLLCAGE

Do menu principal, entre em Options e depois em Passwords. Use as seguintes passwords para acionar as dicas:

Todas as ligas e pistas espelhadas: **MAXCHEAT**.
Todas as pistas do Easy: **EEFNIEBA**. Deixe a dificuldade no Easy para acionar a dica.
Todas as pistas do Hard: **EEFPHMBC**. Deixe a dificuldade no Hard para acionar a dica.
Todas as pistas do Expert: **HEMPCMDD**. Deixe a dificuldade no Expert para acionar a dica.
Todas as pistas do Expert, carro extra, todos os modos Deathmatch e pistas espelhadas: **HHMPNEED**.
Buzina: **AIRHORNS**. Use Select para buzinar.
Melhor tempo dos testadores do game: **BESTLAPS**.

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Opção EX

Versão americana: na tela título, coloque o cursor em Option e aperte rapidamente R1 ○ ← △ △. Assim você terá acesso a mais opções.

Versão japonesa: na tela título, coloque cursor em Option e aperte rapidamente L1 X ← □ □.

Controle os chefões

Para realizar as dicas abaixo você deverá terminar uma vez o jogo no modo arcade sem perder rounds.

Mech Gouki - Cyber Akuma: coloque o cursor em Gouki (Akuma) e aperte o botão Select 5 vezes. Defina o personagem e detone com Mech Gouki.

Apocalipse: coloque o cursor em Gouki (Akuma) e aperte o Select 6 vezes. Defina o lutador e detone com Apocalipse.

Obs: *a dica não vale para os modos Hero Battle e Crossover.*

BLOODY ROAR 2

Opções no Custom Mode

Termine o jogo no Story Mode para poder acionar o Model Type no Custom Menu. Nesse menu pode-se crescer as mãos e cabeças dos personagens.

Terminando sem usar continues, ganha-se a opção de mudar a velocidade de recuperação de energia. Se terminar com todos os lutadores, ganha-se a possibilidade de mudar a velocidade de carregamento da barra Beast.

Terceira cor dos personagens

Termine o jogo no Arcade Mode e o personagem que usou para terminar ganhará uma terceira roupa. Acione-o com Start na tela de seleção de lutadores.

Jogue com Gado e Sheng Long

Derrote Gado e Sheng Long no Arcade Mode para ter o direito de usá-los. Eles podem ser usados em todos os modos de jogo.

ARMY MEN 3D

Todas as armas e munição infinita

Pause o jogo e pressione rapidamente □ ○ R1 L1 e depois, ao mesmo tempo, R1 e R2. A palavra "Power Up" deverá aparecer na tela. Volte ao jogo e seu personagem terá todas as armas com munição infinita.

RISING ZAN

Modo Hussle

Termine o Final Impact, não importando o nível de dificuldade. Agora, na tela de menu, com o cursor na opção de seleção de fase, pressione L1 + L2 + R1 + R2 + □ e, sem soltá-los, aperte Start. Assim você vai estar em Hussle Time sempre.

Nível de dificuldade Hard e Expert

Termine o Final Impact no nível de dificuldade Normal. Assim, um novo nível de dificuldade, o Hard, estará disponível em Options. Terminando o jogo no Hard, a opção Expert também ficará à disposição.

Modo poderoso

Termine o Final Impact, não importando o nível de dificuldade. Agora, na tela de menu, com o cursor na opção de seleção de fase, pressione L1 + L2 + R1 + R2 + △ e, sem soltá-los, aperte Start. Você vai ganhar 1 life e ficar com um ataque animal.

Jogar com Hatsune

Termine a primeira fase, a 1st Impact. Agora, na tela de "Push Start Button", pressione ↓ + L2 + R2 e, sem soltá-los, aperte Start. Com isso você poderá jogar com a heroína Hatsune.

Seleção de fase

Na tela de "Push Start Button", pressione ↑ + L1 + R1 e, sem soltá-los, aperte Start. Fazendo o comando, todas as fases estarão abertas.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

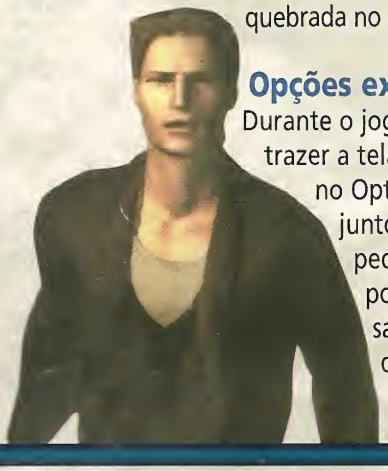
Supercarro

Digite o user name como **Hotrod** e você vai jogar com um supercarro. Com este código não dá para salvar.

SILENT HILL

Bebidas energéticas extras no hospital

Para conseguir três health drinks, procure-os na Drink-Machine quebrada no primeiro andar do hospital.



Opções extras

Durante o jogo, aperte Select para trazer a tela Item. Em seguida, entre no Options e aperte L1 R1 L2 R2 juntos. Se fizer certo, um menu pequeno vai abrir e você vai poder mudar a cor do sangue, trocar os controles e desligar o auto-aim.

SGP dicas

DICAS GAME SHARK

FIFA 99

(versão 2.4)

Time da casa não marca pontos:
80034D40 0000
Time visitante não marca pontos: 80034D44 0000

A BUG'S LIFE

(versão 2.3)

Energia infinita:	800A6594 0004
9 vidas e 50 grain:	800A65A0 3209
Ter as letras "FLIK":	300A65A2 000F
Começar com Goldberry:	800A6596 0300
Começar com Blueberry:	800A6596 0100
Começar com Homing Berry:	800A6596 0200
Todos os inimigos mortos:	800A658E 0000
Todos os filmes destravados:	80082284 000F 8009B878 0707 8009B87A 0707 8009B87C 0707 8009B87E 0707 8009B880 0707 8009B882 0707 8009B884 0707 8009B886 0707 8009B888 0707
Todas as fases destravadas:	80082284 000F
Sempre ter superpulo:	800A6590 0020

CROC 2

(versão 00)

Vida infinita:	800765E0 0009 800765E4 0009
Jóias infinitas:	80076660 0064
Cartão de jóias no máximo:	800765E8 270F
Aperte L1 para acionar invencibilidade:	D00721CE FBFE 8003B6FA 8CC2
Aperte R1 para desligar invencibilidade:	D00721CE F7FE 8003B6F2 ACC2

DINO CRISIS

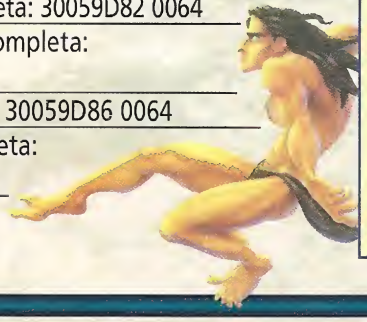
(versão 2.4)

Energia infinita:	800AE1DC 04B0
Item do Slot 4 infinito (aperte L1 e L2):	D00B71B8 0005 300B6541 0060
Item do Slot 5 infinito (aperte L1 e L2):	D00B71B8 0005 300B6545 0060
Item do Slot 6 infinito (aperte L1 e L2):	D00B71B8 0005 300B6549 0060
Item do Slot 7 infinito (aperte L1 e L2):	D00B71B8 0005 300B654D 0060
Item do Slot 8 infinito (aperte L1 e L2):	D00B71B8 0005 300B6551 0060
Item do Slot 9 infinito (aperte L1 e L2):	D00B71B8 0005 300B6555 0060
Item do Slot 10 infinito (aperte L1 e L2):	D00B71B8 0005 300B6559 0060
Salvar o jogo em qualquer lugar (Sel + 11):	D00B71B8 0104 800AC6B0 0007
Custome Newgame:	D00BC8A2 0003 800BC8A2 0503 D00B695C 0001 800B695C 000F
Special move mais rápido (aperte X):	D00B71B8 0040 800AE108 0100
Tiro turbo:	D0049208 0007 80049208 0001
Munição ilimitada:	D0062708 0000 80062708 2821
Todas as armas (Sel + 12):	D00B71B8 0101 800B6210 07FE
Primeiro final (navio e granada de mão) (aperte Select + L2):	D00B71B8 0101 800AC6B0 000A D00B71B8 0101 300AC6C3 0000
Segundo final (navio e granada de mão) (aperte Select + L2):	D00B71B8 0102 800AC6B0 000 D00B71B8 0102 300AC6C3 0001
Terceiro final (com helicóptero) (aperte Select + L2 + R2):	D00B71B8 0103 800AC6B0 000A D00B71B8 0103 300AC6C3 0002
Minipersonagem:	800AE168 0500 800AE16C 0500 800AE170 0600
Personagem grande:	800AE168 4000 800AE16C 4000 800AE170 4000
Mudar a cor:	300AE174 00?? 300AE175 00?? 300AE176 00??

TARZAN

(versão 3.1)

Energia infinita:	8008E03C 0160 8008E03E 2402
Energia máxima:	8008D10C 0160 8008D10E 2405
Vida infinita:	80093572 2400
Ter todas as letras de "TARZAN":	80059D3C FFFF
Máximo de Tokens:	80059D6C 03E7
Sempre ter arma:	800A5218 0010
Tempo infinito na fase bônus:	800A3470 1910
Ter todas as fases e filmes:	50000D02 0000 30059D73 00FF
Todas as fases completas:	50000D02 0000 30059D74 0064
Frutas roxas infinitas:	D005B150 0001 800A567A 0063
Frutas vermelhas infinitas:	D005B150 0001 800A5678 0063
Frutas azuis infinitas:	D005B150 0001 800A5676 0063
Frutas infinitas para pegar:	8009781C 0001 8009781E 2442
Acessar a fase e o filme Welcome to the Jungle:	30059D73 00FF
Acessar a fase e o filme Going Ape:	30059D75 00FF
Acessar a fase e o filme Elephant Hair Dare:	30059D77 00FF
Acessar a fase e o filme Stampede:	30059D79 00FF
Acessar a fase e o filme Coming of Age:	30059D7B 00FF
Acessar a fase e o filme Sabor Attacks:	30059D7D 00FF
Acessar a fase e o filme The Baboon Chase:	30059D7F 00FF
Acessar a fase e o filme Trashing the Camp:	30059D81 00FF
Acessar a fase e o filme Campsite Commotion:	30059D83 00FF
Acessar a fase e o filme Journey to the Treehouse:	30059D85 00FF
Acessar a fase e o filme Rockin' the Boat:	30059D87 00FF
Acessar a fase e o filme Tarzan to the Rescue:	30059D89 00FF
Acessar a fase e o filme Conflict with Clayton:	30059D8B 00FF
Fase Going Ape completa:	30059D74 0064
Fase Welcome to the Jungle completa:	30059D72 0064
Fase The Elephant Hair Dare completa:	30059D76 0064
Fase Stampede completa:	30059D78 0064
Fase Coming of Age completa:	30059D7A 0064
Fase Sabor Attacks completa:	30059D7C 0064
Fase The Baboon Chase completa:	30059D7E 0064
Fase Trashing the Camp completa:	30059D80 0064
Fase Campsite Commotion completa:	30059D82 0064
Fase Journey to the Treehouse completa:	30059D84 0064
Fase Rockin' the Boat completa:	30059D86 0064
Fase Tarzan to the Rescue completa:	30059D88 0064
Fase Conflict with Clayton completa:	30059D8A 0064



LEGEND OF MANA

(versão 2.4)

99 vidas:	30043750 0063
HP 999:	80043754 03E7
Máximo de dinheiro:	8004316C 967F 8004316E 0098

Códigos para demo de Chrono Cross

Primeiro personagem com HP infinito:	80083B38 03E7 80083A96 03E7
Status do primeiro personagem:	80083A98 6363 80083A9A 6363 80083A9C 6363

Códigos para demo de Front Mission 3

HP do primeiro personagem:	801161FE 03E7 80116200 03E7
Body do primeiro personagem:	80117C8E 01EC
L Arm do primeiro personagem:	80117CEE 0162
Perna do primeiro personagem:	80117CBE 0198
Movimentos do primeiro personagem:	80117CC8 000F

Códigos para a demo de Dewprism

HP infinito:	80134058 0064

CHOCOBO'S RACING

(versão 2.4)

Todas as coroas do Grand Prix:	801E9290 FFFF
Todas as classes:	801E9292 FFFF
Sala de som BGM:	801E9294 FFFF 801E9296 FFFF
Filme:	801E9298 FFFF
Personagens e pistas escondidas:	801E929C 037F 80078166 0FFF

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○ (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.

3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "new code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)

6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○ (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.

7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

SUPER GAMEPOWER

O Chefe colocou a galera da redação para trabalhar e a linha de especiais da SGP está detonando. Não perca tempo: ligue já e peça os exemplares que faltam para completar sua coleção!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3766-3939 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

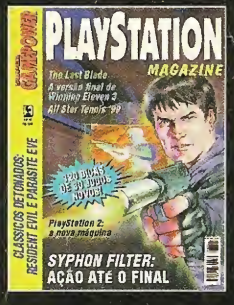
ESPECIAL 17

Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Moye 2 (**Lançamentos**), Xenogears, Breath of Fire III (**Detonados**), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (**Dicas**)

ESPECIAL 16

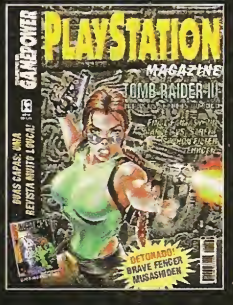
Silent Hiil, Syphon Filter, R-Type Delta, Legend of Legaia, Um Jammer Lammy, (**PlayStation**), Star Wars Rogue Squadron, ISS Soccer '98, The Legend of Zelda, Mario Party (**Nintendo 64**), Marvel vs. Capcom, Power Stone (**Dreamcast**), Shinning Force III (**Saturn**)

ESPECIAL 15



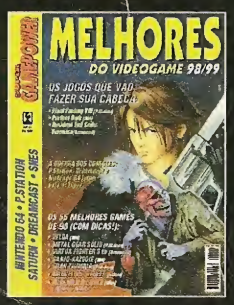
Syphon Filter, Resident Evil, Parasite Eve (**Detonados**), The Last Blade, Winning Eleven 3 Final Version, All Star Tennis '99 (**Lançamentos**), Wild 9, Rival Schools, Final Fantasy VIII, Ridge Racer Type 4, Knockout Kings, Toca 2, Bloody Roar 2, Tricky Sliders, Rogue Trip (**Dicas**)

ESPECIAL 14



Tomb Raider III, Final Fantasy VIII, Marvel vs. Street, Syphon Filter, Ehrgeiz, Brave Fencer Musashiden, todos na parte **Play.Station Magazine**; do outro lado da revista (capa dupla), Street Fighter Zero 3 (**P.Station**) SF Collection 1 e 2 (**PSX e Saturn**), SF Zero 2 (**SNes**); história da série

ESPECIAL 13



Perfect Dark, Zelda, Banjo-Kazooie (**Nintendo 64**), Final Fantasy VIII, Messiah, Street Fighter Zero 3, Metal Gear Solid, Gran Turismo (**P.Station**), Resident Evil Code: Veronica, Virtua Fighter 3 tb (**Dreamcast**), Marvel vs. Street (**Saturn**), Rockman Forte (**Snes**)

ESPECIAL 12

Pôster Gigante com os personagens Lara Croft (**Tomb Raider III**), Ethan Hunt (**Mission: Impossible**), Leeloo (**O Quinto Elemento**) e Turok (**Turok II**). Mais dicas e matérias sobre Tomb Raider I, II eIII, O Quinto Elemento (**P.Station**), Mission: Impossible e Turok 2 (**Nintendo 64**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda

SUPER ESPECIAL GAMEPOWER

Nº 18 - AGOSTO DE 1999

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, André Oka, Maximilian Winter (**texto**)

COMERCIAL
Diretor: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Executivos de Negócios: Norma Gabá, Andrea I. Madrid e Antonio Carlos P. Moraes
Contato: Camilla Dell'Aciprete

ASSINATURAS
Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER (ISSN 1413-8301) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10° andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, telefax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (061) 242-9590, Brasília, DF.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, nº 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (011) 3038-1438, fax (011) 3038-1415, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500, 3° andar, CEP 05424-000, S.Paulo, SP, tel. (011) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Relevo Araujo e Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

ANER

PlayStation, o console mais vendido do mundo

Preços Especiais para Locadoras

Enviamos para todo o Brasil

A Câmara Games tem consoles, jogos e acessórios da linha PlayStation. Trabalhamos apenas com produtos originais e garantimos os melhores preços do mercado.

CÂMARA GAMES

Rua 25 de março, 1026 - Tel.: (0xx11) 228-0822 Fax: (0xx11) 228-3365

FINAL FANTASY 8: O MELHOR, MAIOR E MAIS AGUARDADO GAME DE RPG DE TODOS OS TEMPOS!

PLAYSTATION

2x R$ 215,03
ou 10x R$ 51,00

DINO CRISIS

OMEGA BOOST

NASCAR 2000

HOT WHEELS

STAR WARS PHANTOM MENACE

LUNAR SILVER STAR STORY

2x R$ 64,05 CADA

METAL GEAR SOLID

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

STAR OCEAN

FINAL FANTASY 7

DRIVER

GAME SHARK

2x R$ 54,90

OUTROS LANÇAMENTOS:

Indiana Jones and the Infernal Machine (Aventura)
Jet Moto 3 (Simulação) - Broken Sword 2 (RPG)

DREAMCAST

2x R$ 322,65
ou 10x R$ 76,00

SOUL CALIBUR

MORTAL KOMBAT GOLD

NBA SHOWTIME

2x R$ 64,05 CADA

SONIC ADVENTURE

BLUE STINGER

OUTROS LANÇAMENTOS:

Ready 2 Rumble Boxing (Luta)
House of The Dead 2 (Ação)
Monaco Grand Prix (Corrida)

CONSULTE SOBRE OUTROS TÍTULOS E ACESSÓRIOS

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM CASA

GAMES IMPORTADOS

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Valores em reais são referenciados à moeda norte-americana de 99 (dólar US$ 1,00 - juros de 3,9% ao mês.

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles americanos. Consoles funcionam apenas no sistema NTSC.